

För att skapa en 3D-figur som säger något på engelska med läppsynk så behöver du ladda hem tre gratisprogram och installera dem.

Du behöver ett ljudinspelningsprogram:

Audacity

och ett läppsynkprogram:

Papagayo

och ett avancerat 3D program:

Blender

och du behöver ta hem en gratis script-fil för läppsynk till Blender.



Audacity: Fri ljudredigerare och -inspelare - Mozilla Firefox

File Edit View History Bookmarks Tools Help


Audacity: Fri ljudredigerare och -inspelare +

audacity.sourceforge.net/?lang=sv

Google Search

Search

W/Forum/Team site Web

 **Audacity**

Hem Om Hämta Hjälp Kon

Gå till:  
audacity.sourceforge.net  
för att ladda hem ett program  
för att spela in några ord  
på engelska.

Audacity är gratis  
och finns för Windows.

## **Audacity® is free, open source, cross-platform software for recording and editing sounds.**

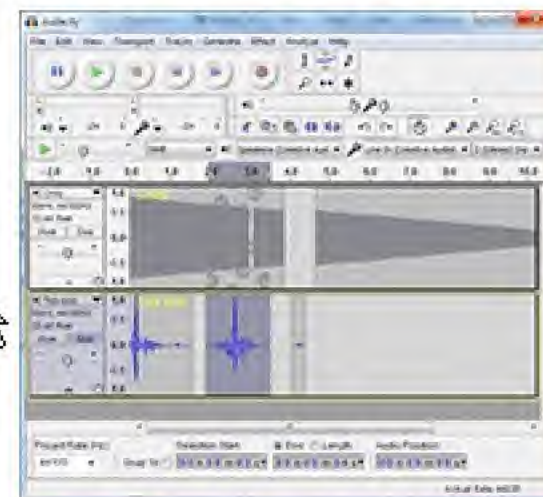
Audacity is available for Windows®, Mac®, GNU/Linux® and other operating systems. [Learn more about Audacity...](#) Also check our [Wiki](#) and [Forum](#) for more information.

**The current release of Audacity is 2.0.2.** It replaces all previous 1.2, 1.3 and 2.x versions. See [New Features](#) for more information.

### **Download Audacity 2.0.2**

for Windows 2000/XP/Vista  
/Windows 7/Windows 8

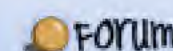
[Other Audacity Downloads for Windows](#)







Gå till:  
lostmarble.com/papagayo  
för att ladda hem ett program  
som skapar munnar  
som passar till ljuden i ljudfilen.



## PAPAGAYO

Papagayo is a lip-syncing program designed to help you line up phonemes (mouth shapes) with the actual recorded sound of actors speaking. Papagayo makes it easy to lip sync animated characters by making the process very simple - just type in the words being spoken (or copy/paste them from the animation's script), then drag the words on top of the sound's waveform until they line up with the proper sounds.

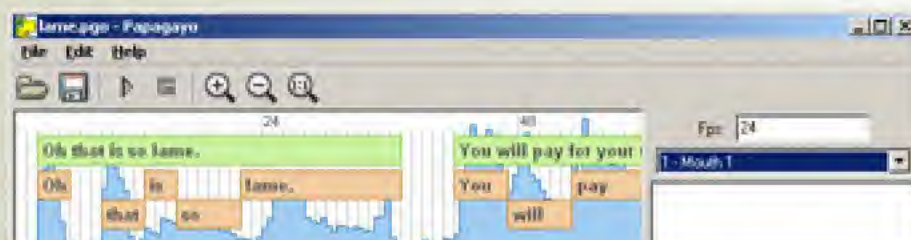
After syncing up mouth shapes with actual sounds, Papagayo can then export the result



### Products

[Anime Studio](#)[Papagayo](#)

### Support

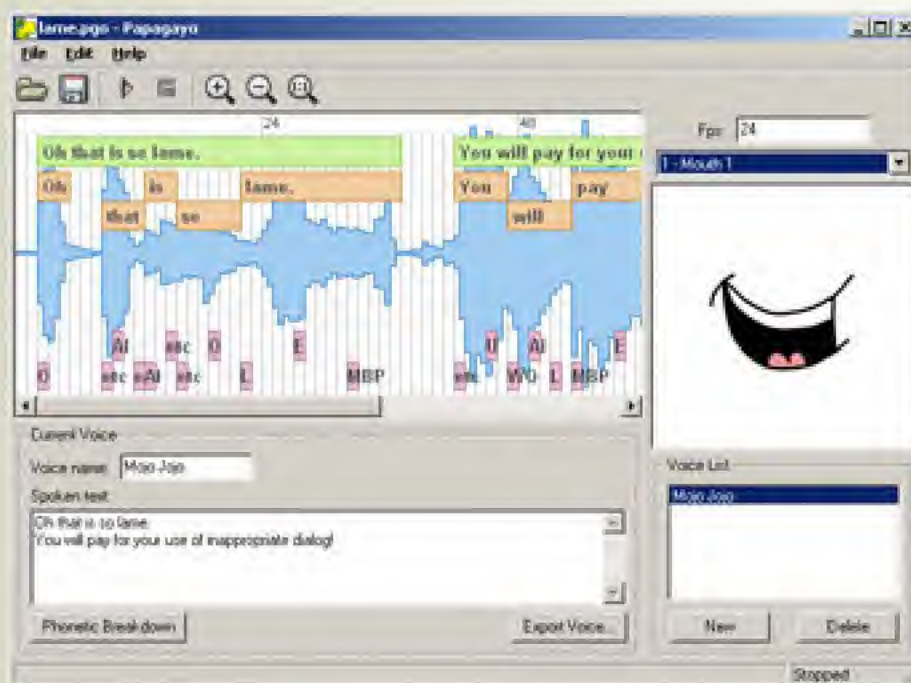
[Discussion Forum](#)

for use with [Anime Studio](#), our 2D animation product.

Papagayo is free to download and use. Sync 'till your



After syncing up mouth shapes with actual sounds, Papagayo can then export the result



for use with [Anime Studio](#), our 2D animation product.

Papagayo is free to download and use. Sync till your virtual lips are sore! Papagayo is available for Windows, Mac OS X, and Linux. Download Papagayo below:

Papagayo finns för Windows. Ladda hem det och installera det.

**Current Version: 1.2:**

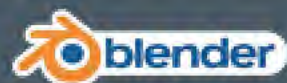
[Windows](#) (98/ME/2000/XP/etc.) (7 MB)

[Mac OS X](#) (Universal Binary for 10.5 Leopard) (4 MB)

[Mac OS X](#) (Universal Binary for 10.4 Tiger) (4 MB)

[Linux](#) (2.5 MB)





Features &amp; Gallery



Download

Education &amp; Help

Community

De

# Get Blender

[Get Blender](#) · [Documentation](#) · [Source Code](#) ·[External Renderers](#) · [Older versions](#)

För att ta hem ett avancerat gratis 3D-program så gå till:  
blender.org  
och klicka på Download.

## Blender 2.64a

Blender 2.64a is the latest release from the Blender Foundation. To download it, please select your platform and location. **Blender is Free & Open Source Software.**

Blender 2.64a was released on October 10th 2012

**Windows 32 bits**

Support BL  
DVDs or B

**Don**





platform and location. **Blender is Free & Open Source Software.**

Blender 2.64a was released on October 10th 2012

## Windows 32 bits



**[Blender 2.64a Installer \(31 MB\)](#)**

Requires Windows XP/Vista/7

USA | Germany | NL 1 | NL 2



**[Blender 2.64a Zip Archive \(43 MB\)](#)**

Requires Windows XP/Vista/7

USA | Germany | NL 1 | NL 2

Blender 2.64a 7z Archive (29 MB)

USA | Germany | NL 1 | NL 2

Blender finns för Windows både som 32-bitars och 64-bitars program. Välj det som passar din dator. För att installera programmet så klicka på Installer.

## Windows 64 bits



**[Blender 2.64a Installer \(36 MB\)](#)**

Requires Windows XP/Vista/7 64bit



**[Blender 2.64a Zip Archive \(51 MB\)](#)**

Requires Windows XP/Vista/7 64bit





### Lipsync Importer

För att kunna använda filen med läppsynk data från Papagayo i Blender så behöver du ladda hem en script-fil.

Så gå till:

[http://wiki.blender.org/index.php/Extensions:2.6/Py/Scripts/Import-Export/Lipsync\\_Importer](http://wiki.blender.org/index.php/Extensions:2.6/Py/Scripts/Import-Export/Lipsync_Importer)

Högerklicka sen länken till script-filen för att spara ned den till din dator.

#### Executable information

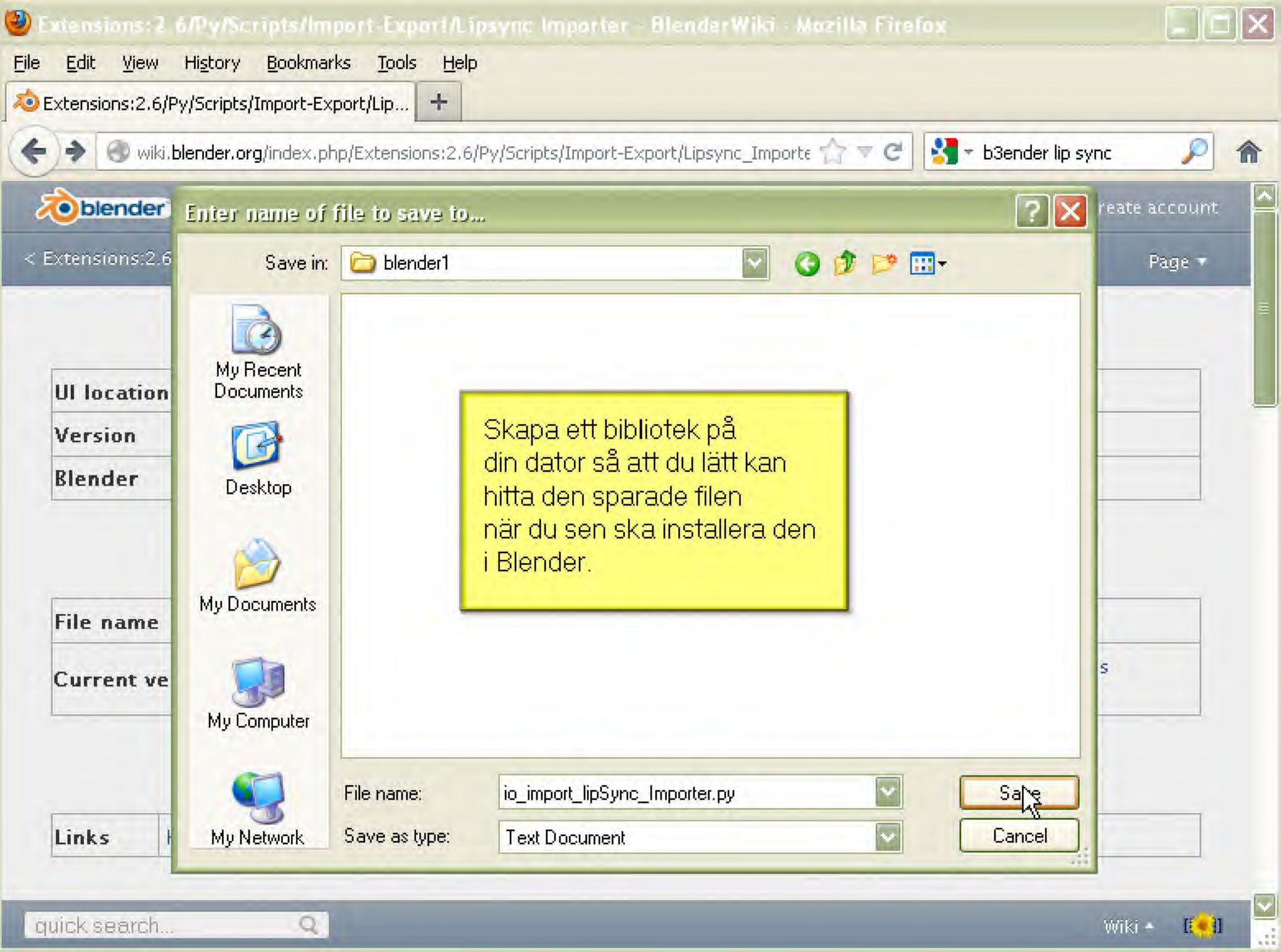
File name	io_import_lipsync_Importer.py
Current version download	<a href="https://svn.blender.org/svnroot/bf-extensions/contrib/py/scripts/addons/io_import_lipSync_Importer.py">https://svn.blender.org/svnroot/bf-extensions/contrib/py/scripts/addons/io_import_lipSync_Importer.py</a>

#### Links and troubleshooting

Links	<a href="http://blenderartists.org/forum/showthread.php?t=197408">http://blenderartists.org/forum/showthread.php?t=197408</a>
-------	---

- Open Link in New Tab
- Open Link in New Window
- Bookmark This Link
- Save Link As...
- Copy Link Location
- Inspect Element (Q)









## The Work Flow

Scrollar du dig ner en bit så får du reda på hur du använder scriptet i Blender.

### Lipsyncing

#### Papagayo Moho file

- open Papagayo, import the sound & write the text, and sync the words
- export as voice file from Papagayo
- start blender 2.5x, and open you character blender file
- make shape keys for the character.
- name the shape keys EXACTLY as their corresponding phonemes in the exported Moho file.
- enable the add-on from preferences, it will open in the tool shelf.
- switch to Lipsyncer menu.
- import the voice file.

#### ▼ LipSync Importer & Blinker

The active object is: Cube

Choose Mode: Lipsyncer ▾

Papagayo

Jlipsync Or Yolo

Import File :

Key Value : skscale: 0.80

Frame Offset : offset: 0

Ease In: 3 Hold Gap: 0 Ease Out: 3

Plot Keys to the Timeline

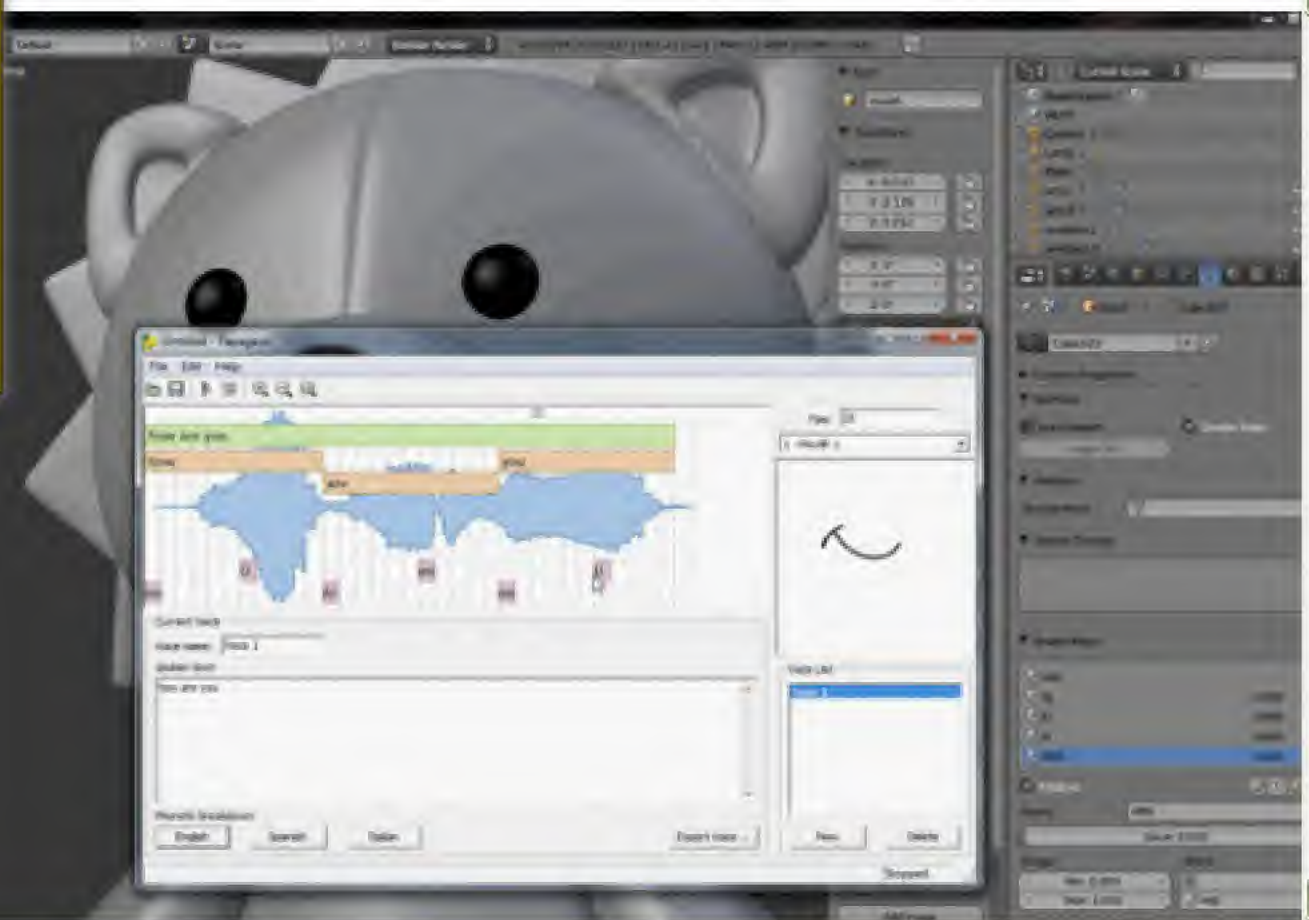


vimeo

Join Log In Explore Help

Search

Du kan gå till:  
vimeo.com/15442522  
för att lyssna på  
en handledning av  
Yousef Harfoush som  
skapat scriptet för läppsynk  
i Blender.







News &amp; Blender 2\_57 Lip Sync



Browse

# News & Blender 2\_57 Lip Sync

bugzilla2001



Subscribe

221 videos

Blender Window



News &amp; Blender 2\_57 Lip Sync

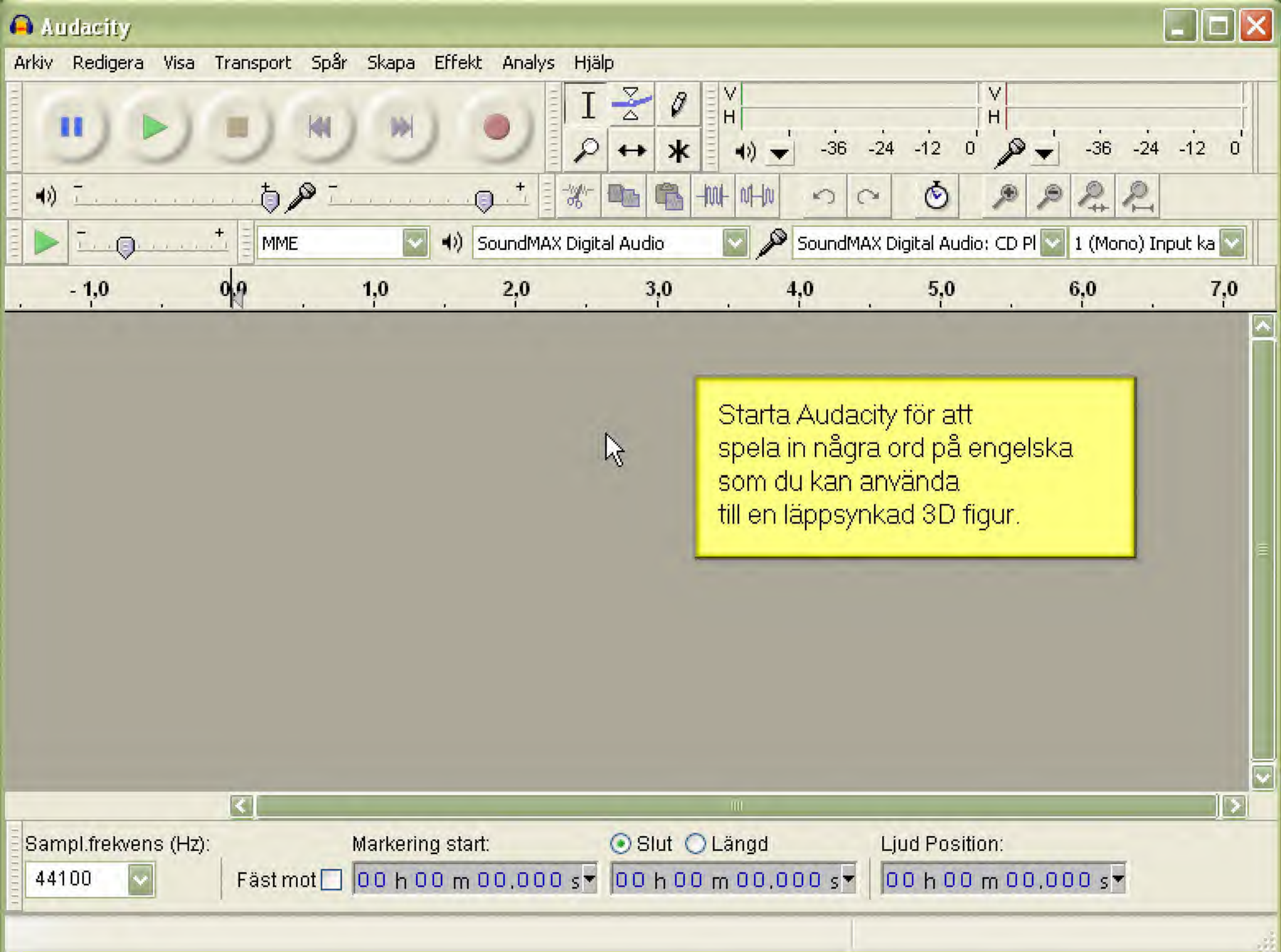
<http://www.youtube.com/watch?v=gf0I6WggSV0>  
och cirka 2 minuter in i filmen får du reda på  
hur du skapar läppsynk med Blender.

Vi gör  
än 1

DYNAGR

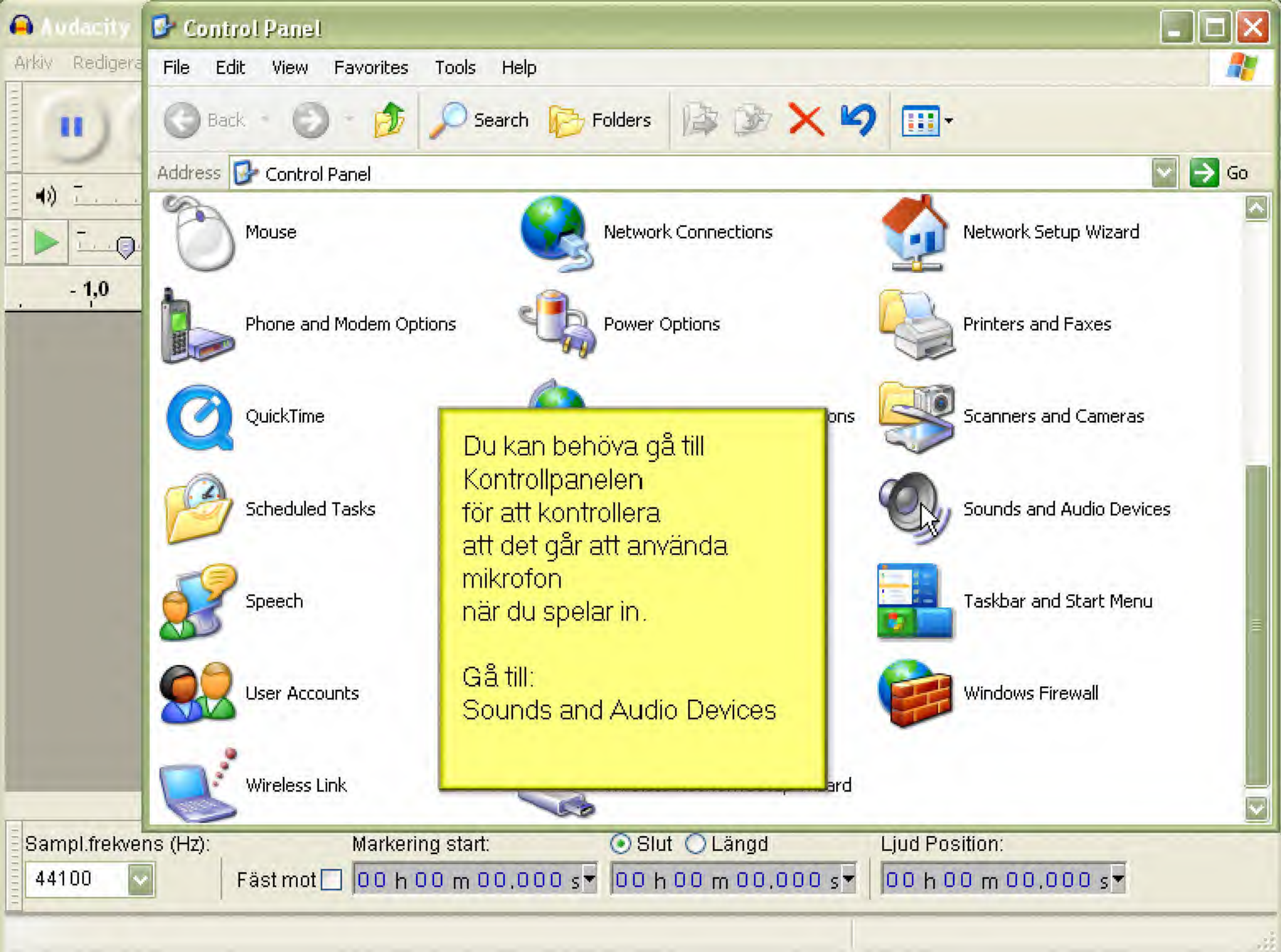






Starta Audacity för att  
spela in några ord på engelska  
som du kan använda  
till en läppsynkad 3D figur.





Address Control Panel



Mouse



Network Connections



Network Setup Wizard



Phone and Modem Options



Power Options



Printers and Faxes



QuickTime



Scanners and Cameras



Scheduled Tasks



Sounds and Audio Devices



Speech



Taskbar and Start Menu



User Accounts



Windows Firewall



Wireless Link

Du kan behöva gå till  
Kontrollpanelen  
för att kontrollera  
att det går att använda  
mikrofon  
när du spelar in.

Gå till:  
Sounds and Audio Devices

Sampl.frekvens (Hz):

44100

Markering start:

Fäst mot ☐

00 h 00 m 00.000 s

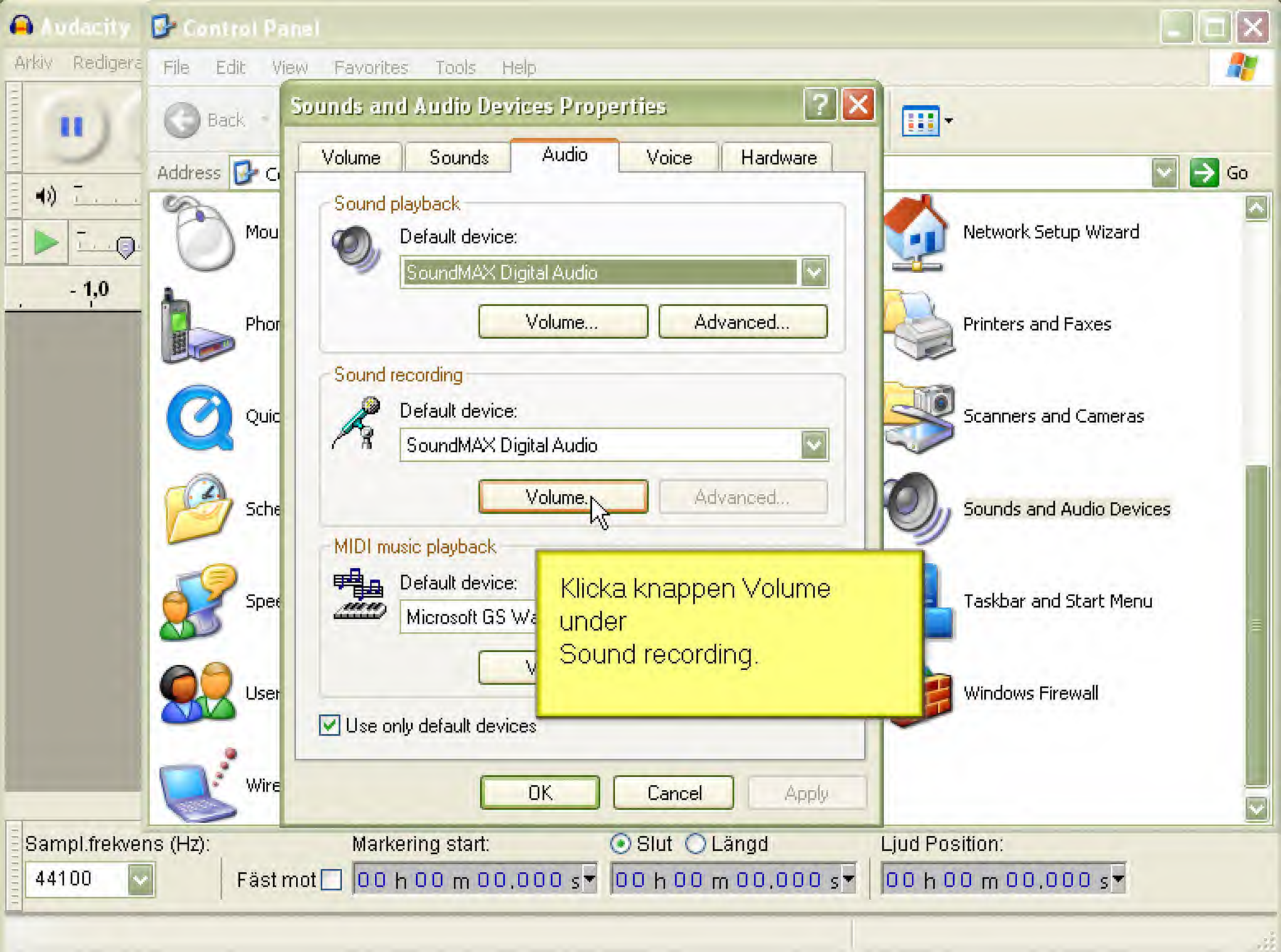
☒ Slut ☐ Längd

00 h 00 m 00.000 s

Ljud Position:

00 h 00 m 00.000 s





## Sounds and Audio Devices Properties

Volume Sounds **Audio** Voice Hardware

### Sound playback



Default device:

SoundMAX Digital Audio

Volume...

Advanced...

### Sound recording



Default device:

SoundMAX Digital Audio

Volume...

Advanced...

### MIDI music playback



Default device:

Microsoft GS W

V...

☒ Use only default devices

OK

Cancel

Apply

Klicka knappen Volume  
under  
Sound recording.

Sampl.frekvens (Hz):

44100

Markering start:

Fäst mot ☐

00 h 00 m 00.000 s

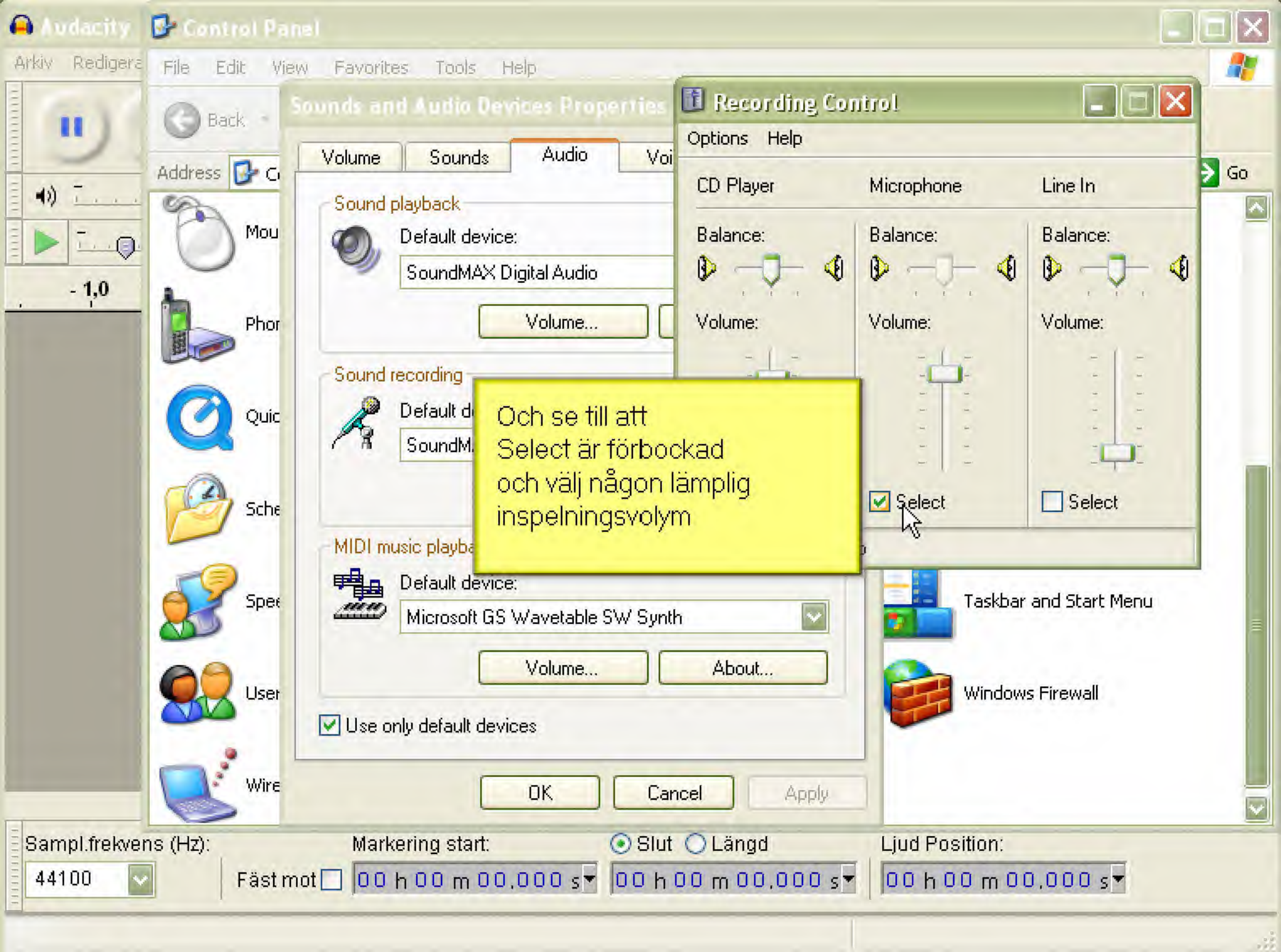
☒ Slut ☐ Längd

00 h 00 m 00.000 s

Ljud Position:

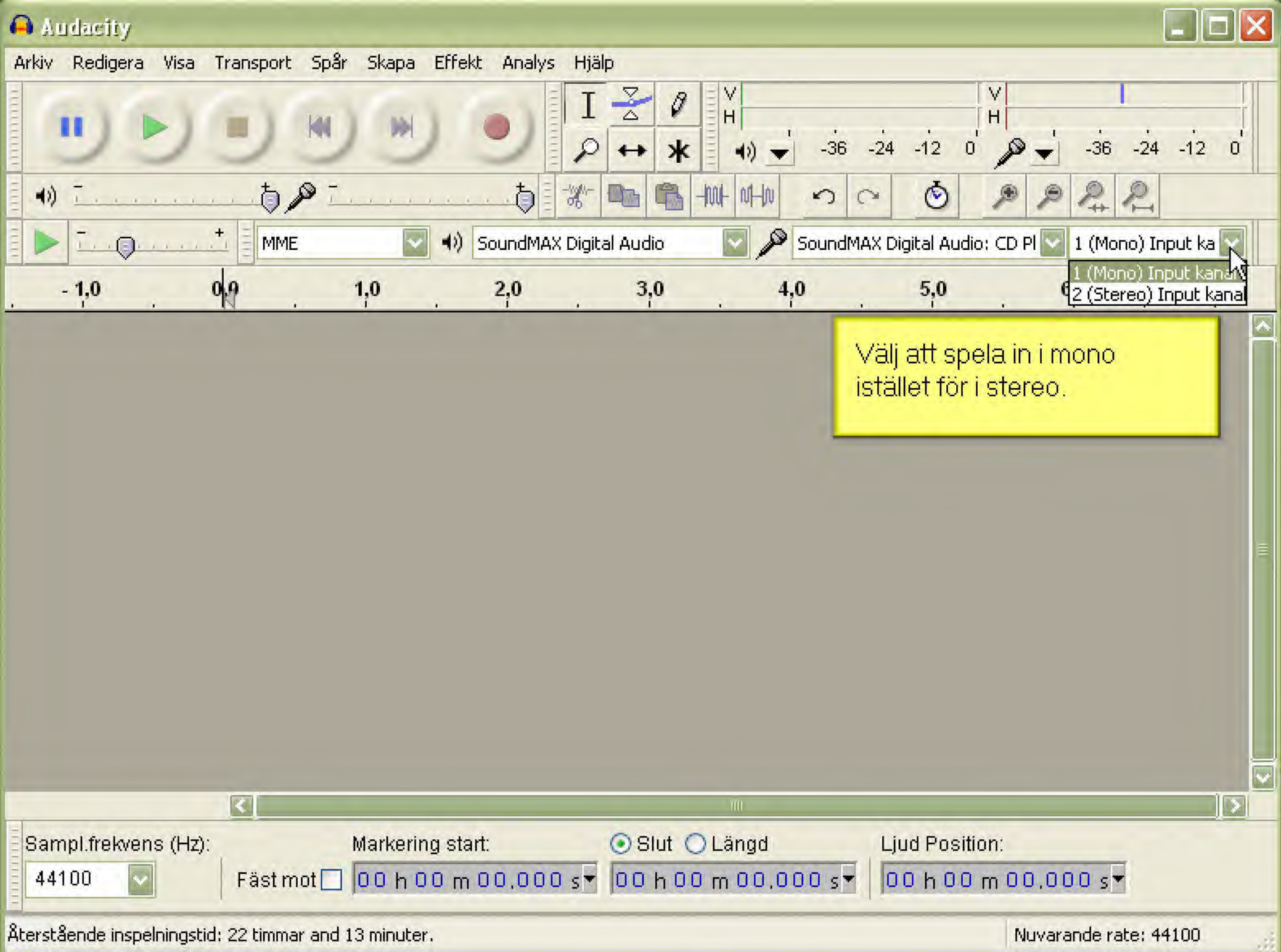
00 h 00 m 00.000 s





Och se till att  
Select är förbockad  
och välj någon lämplig  
inspelningsvolym





Välj att spela in i mono  
istället för i stereo.

Sampl.frekvens (Hz):

44100

Markering start:

Fäst mot ☐

00 h 00 m 00.000 s

☒ Slut ☐ Längd

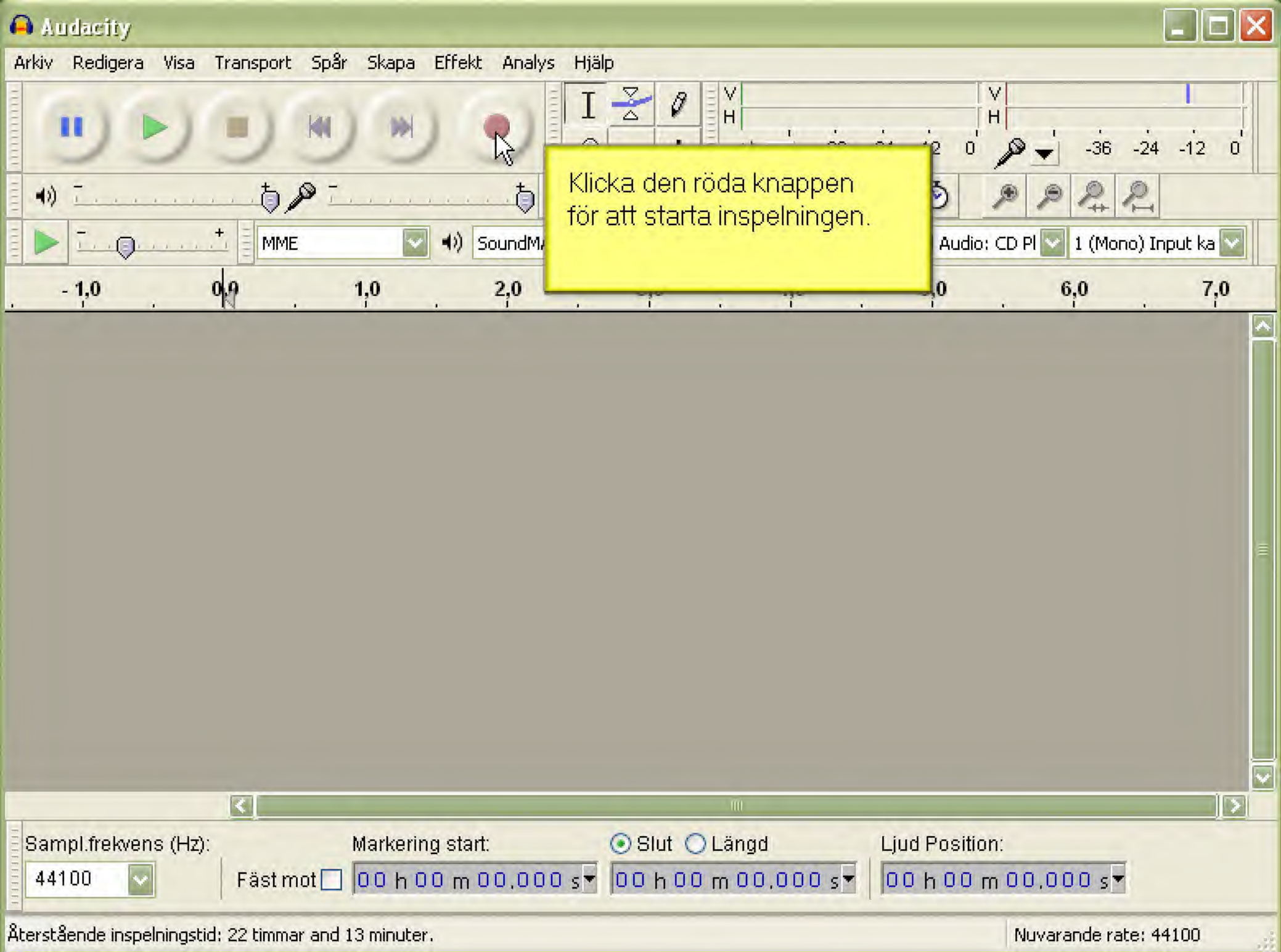
00 h 00 m 00.000 s

Ljud Position:

00 h 00 m 00.000 s

Återstående inspelningstid: 22 timmar and 13 minuter.

Nuvarande rate: 44100



Klicka den röda knappen  
för att starta inspelningen.

Sampl.frekvens (Hz):

44100

Markering start:

Fäst mot ☐

00 h 00 m 00.000 s

☒ Slut ☐ Längd

00 h 00 m 00.000 s

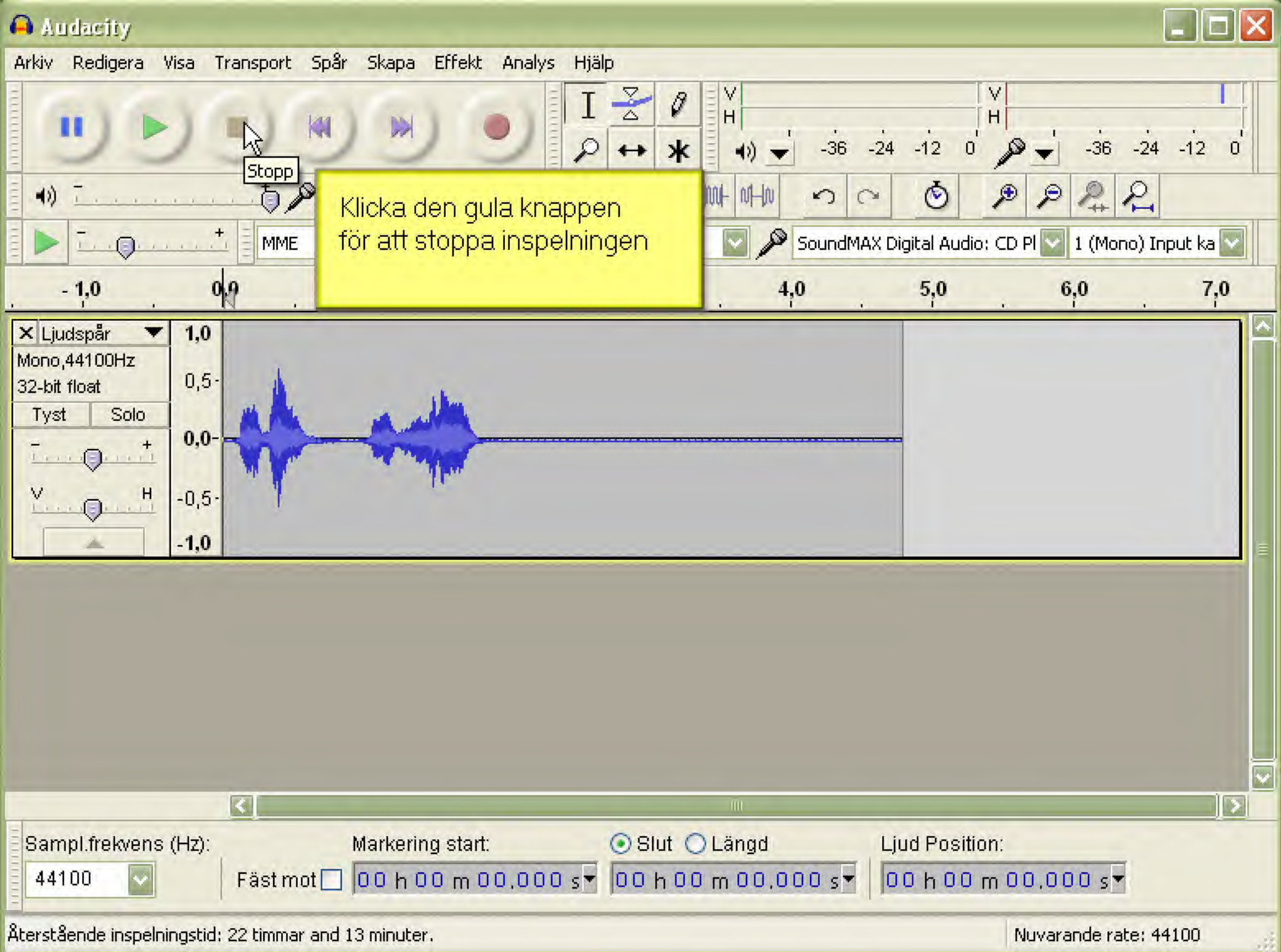
Ljud Position:

00 h 00 m 00.000 s

Återstående inspelningstid: 22 timmar and 13 minuter.

Nuvarande rate: 44100





Klicka den gula knappen  
för att stoppa inspelningen

Stopp

Sampl.frekvens (Hz):

44100

Markering start:

Fäst mot

00 h 00 m 00,000 s

Slut Längd

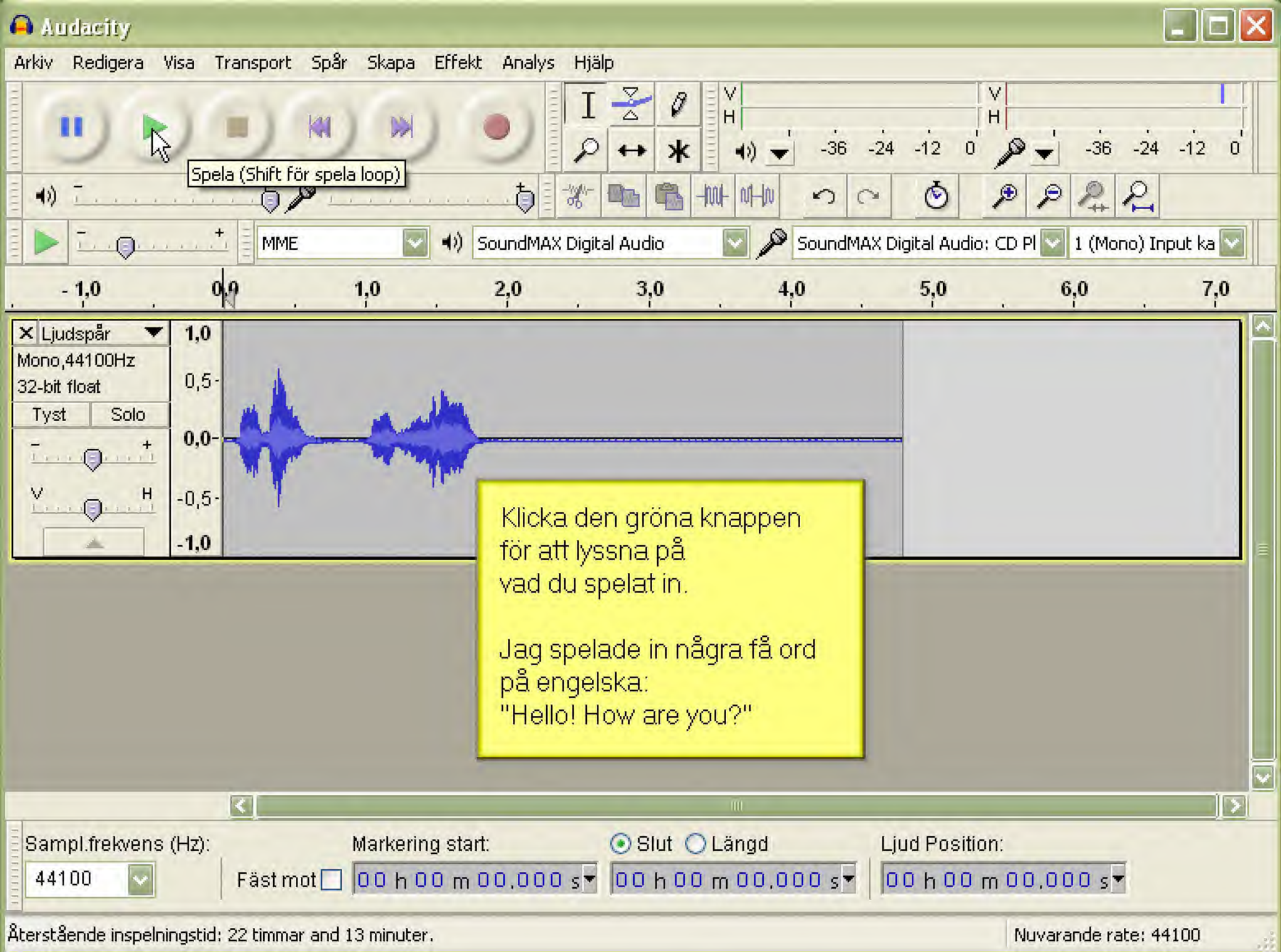
00 h 00 m 00,000 s

Ljud Position:

00 h 00 m 00,000 s

Återstående inspelningstid: 22 timmar and 13 minuter.

Nuvarande rate: 44100

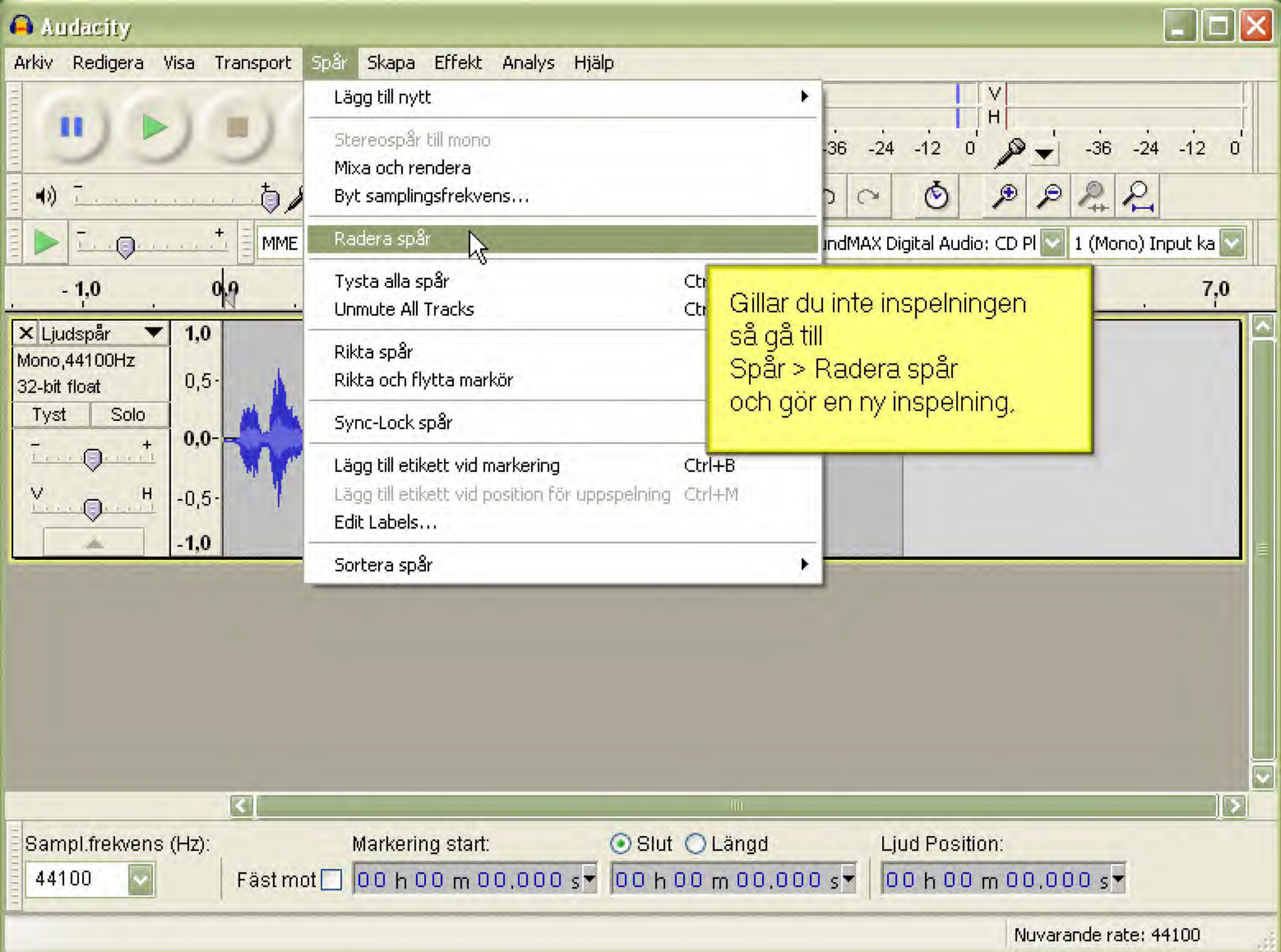


Spela (Shift för spela loop)

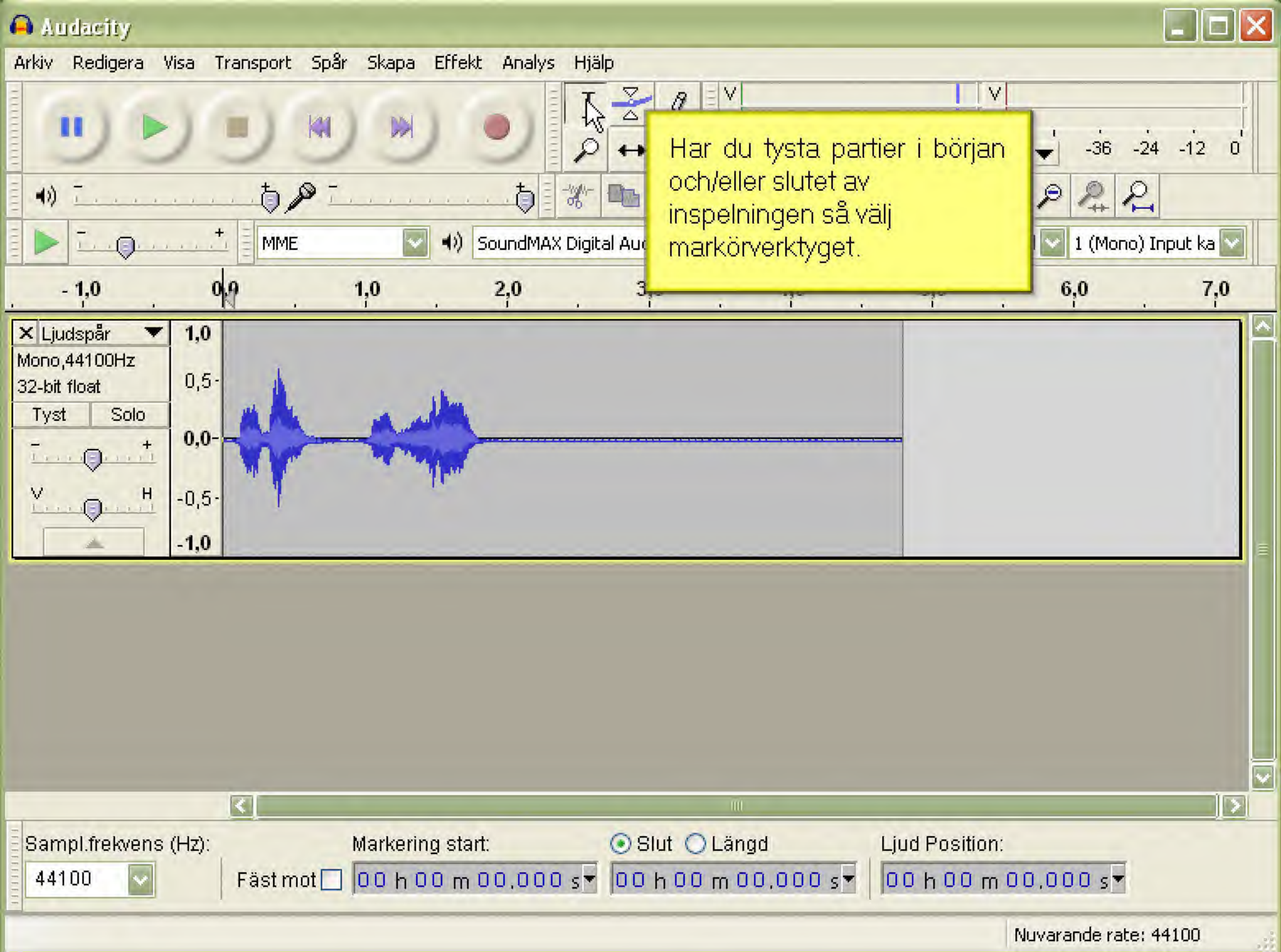
Klicka den gröna knappen  
för att lyssna på  
vad du spelat in.

Jag spelade in några få ord  
på engelska:  
"Hello! How are you?"









Har du tysta partier i början  
och/eller slutet av  
inspelningen så välj  
markörverktyget.

Sampl.frekvens (Hz):

44100

Markering start:

Fäst mot ☐

00 h 00 m 00.000 s

☒ Slut ☐ Längd

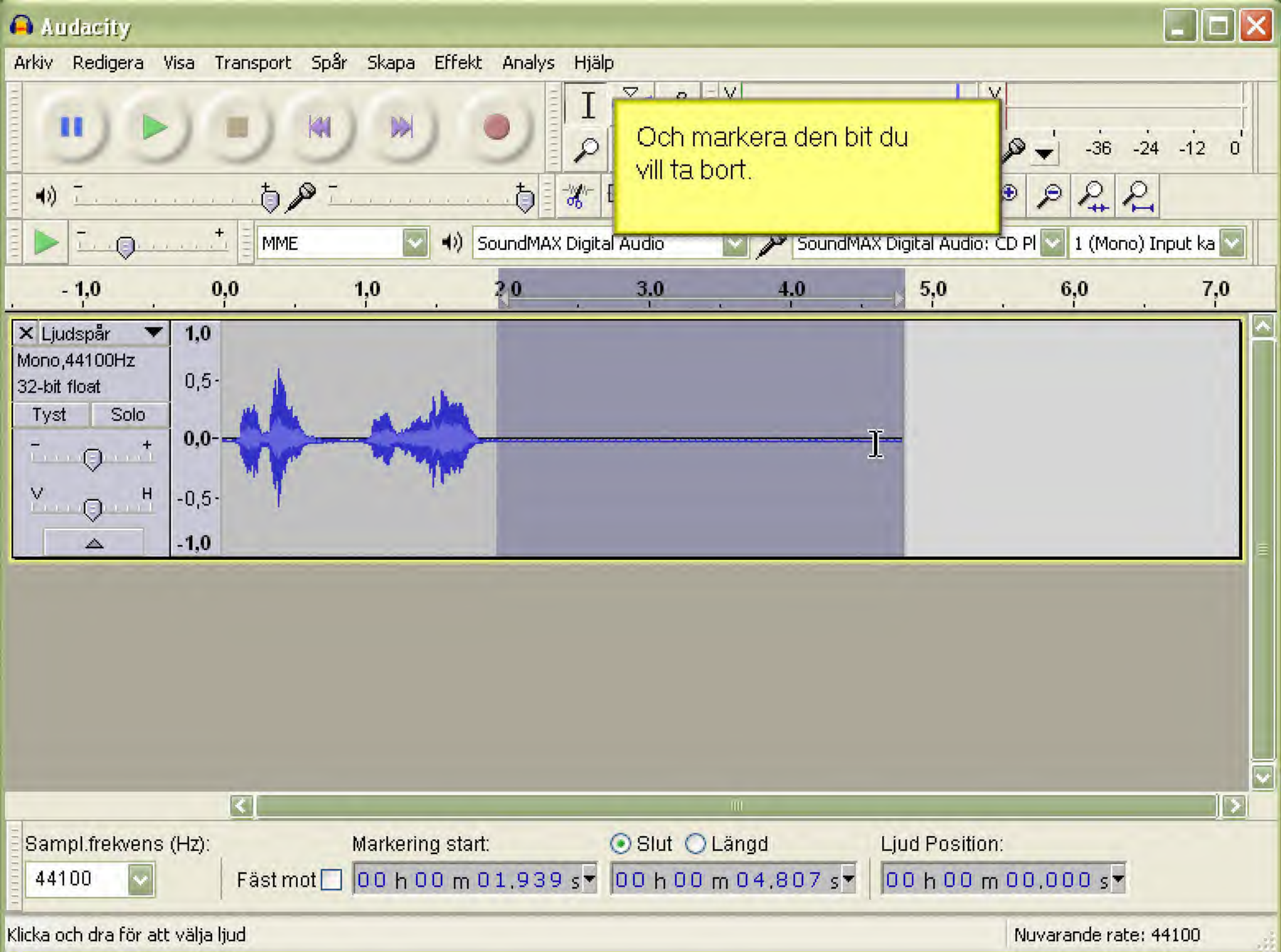
00 h 00 m 00.000 s

Ljud Position:

00 h 00 m 00.000 s

Nuvarande rate: 44100





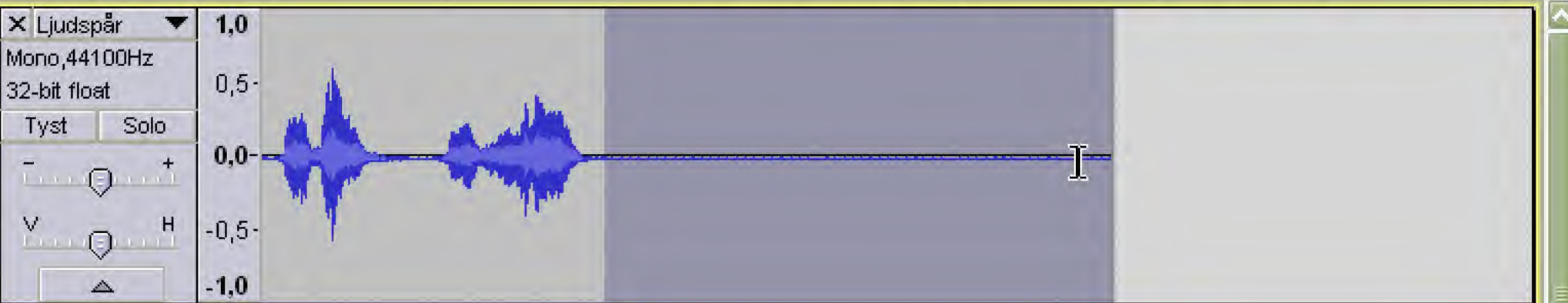
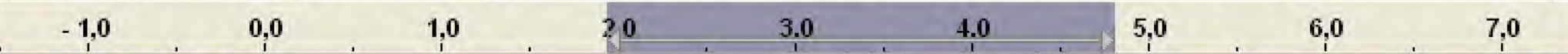
Audacity



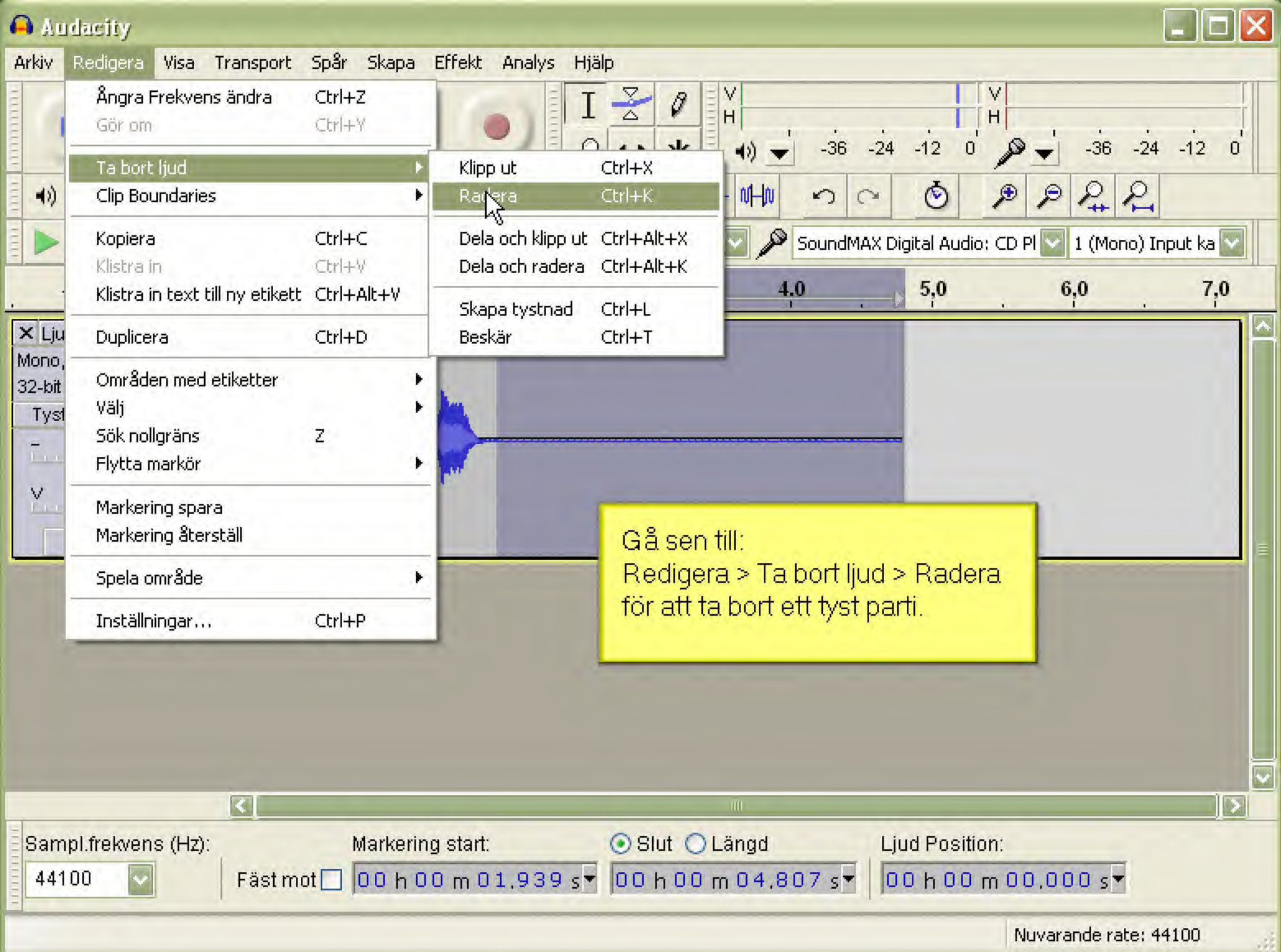
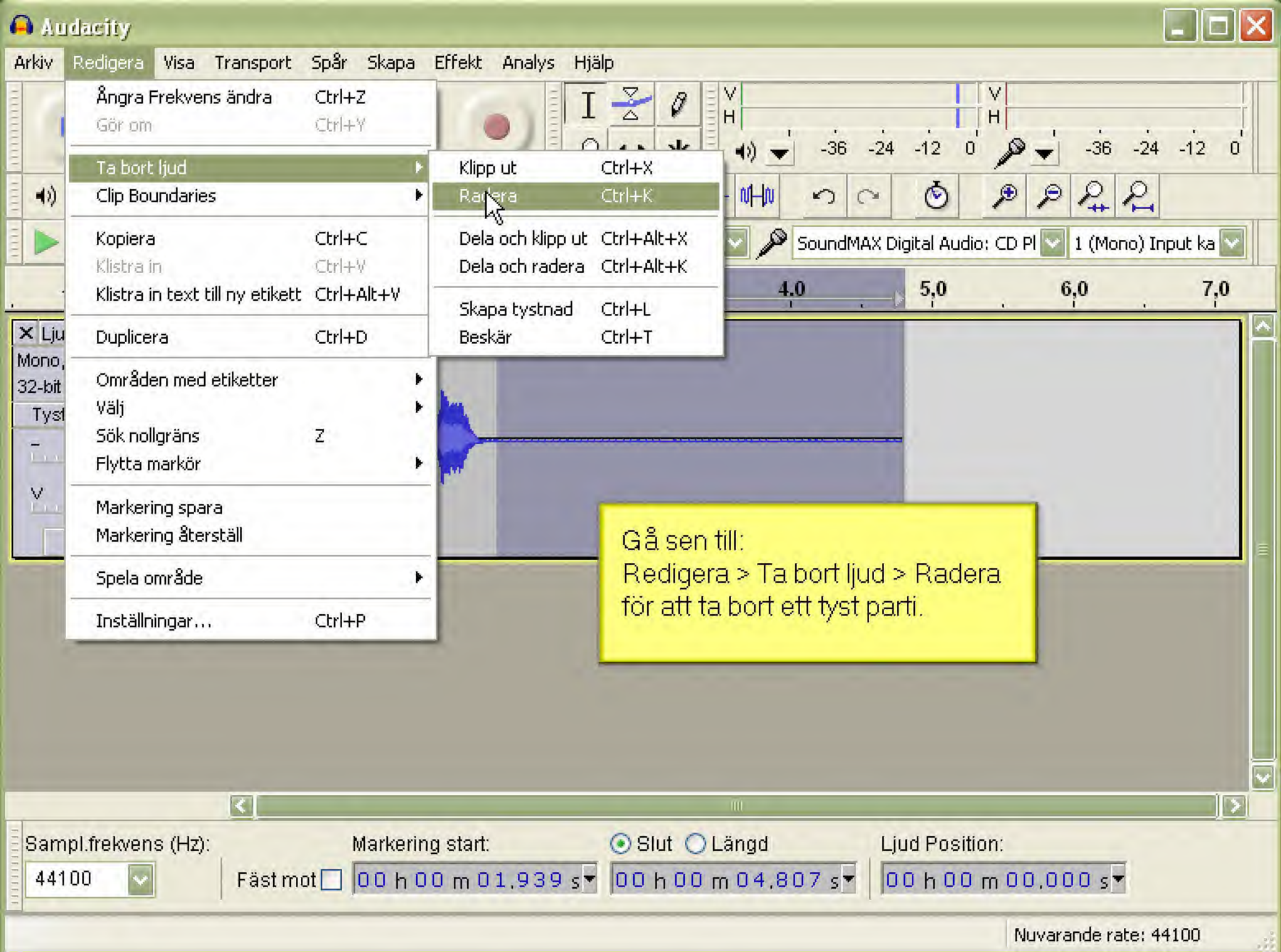
Arkiv Redigera Visa Transport Spår Skapa Effekt Analys Hjälp

Toolbar with icons for play, stop, previous, next, and other audio editing functions. A yellow tooltip box is overlaid on the toolbar with the text: "Och markera den bit du vill ta bort."

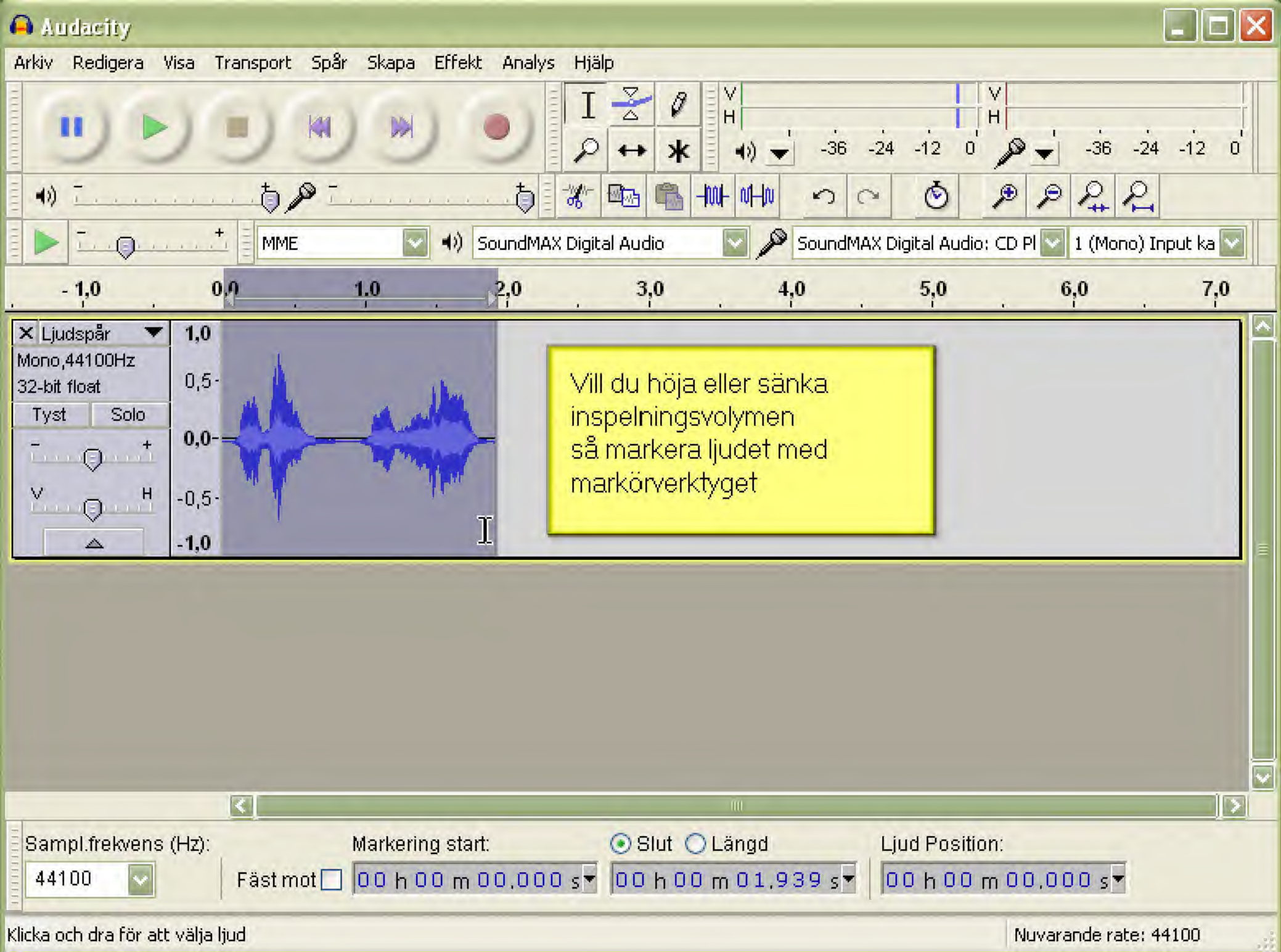
Audio input/output settings. Includes a volume slider, a dropdown menu set to 'MME', and a dropdown menu set to 'SoundMAX Digital Audio'. Other settings include 'SoundMAX Digital Audio: CD Pl' and '1 (Mono) Input ka'.

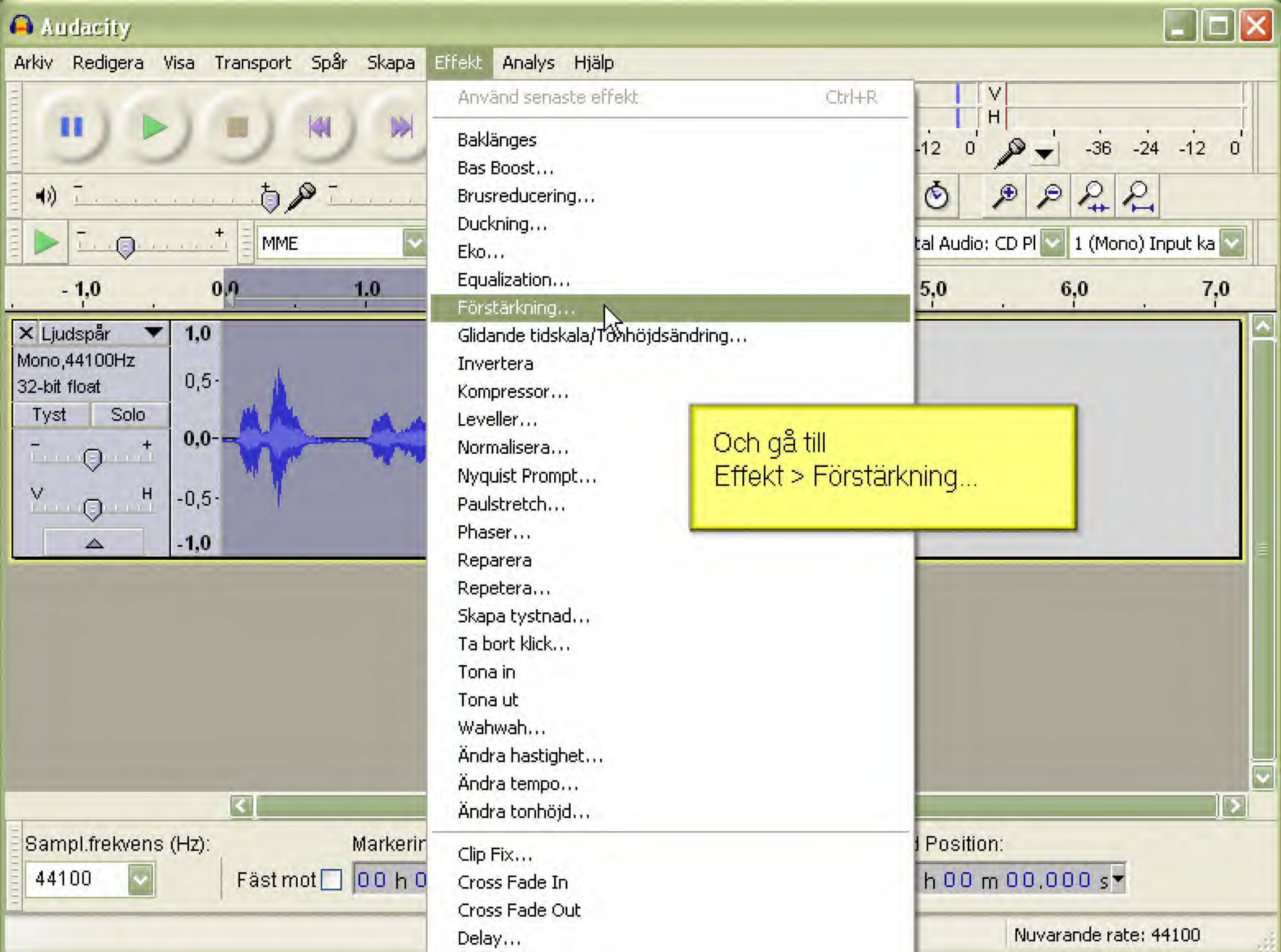
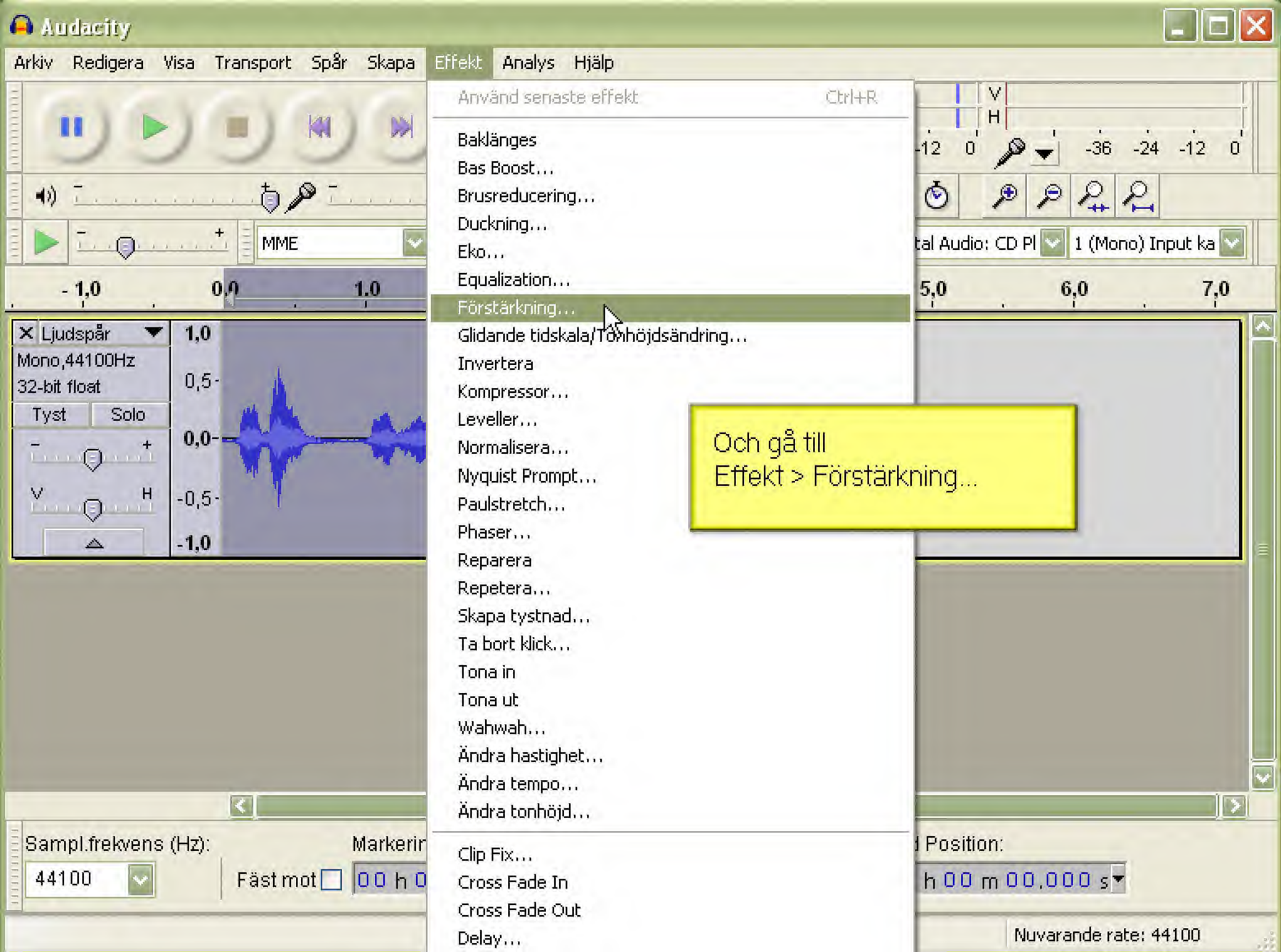


Bottom status bar with the following information:  
Sampl.frekvens (Hz): 44100  
Markering start: 00 h 00 m 01.939 s  
Slut (selected) / Längd: 00 h 00 m 04.807 s  
Ljud Position: 00 h 00 m 00.000 s

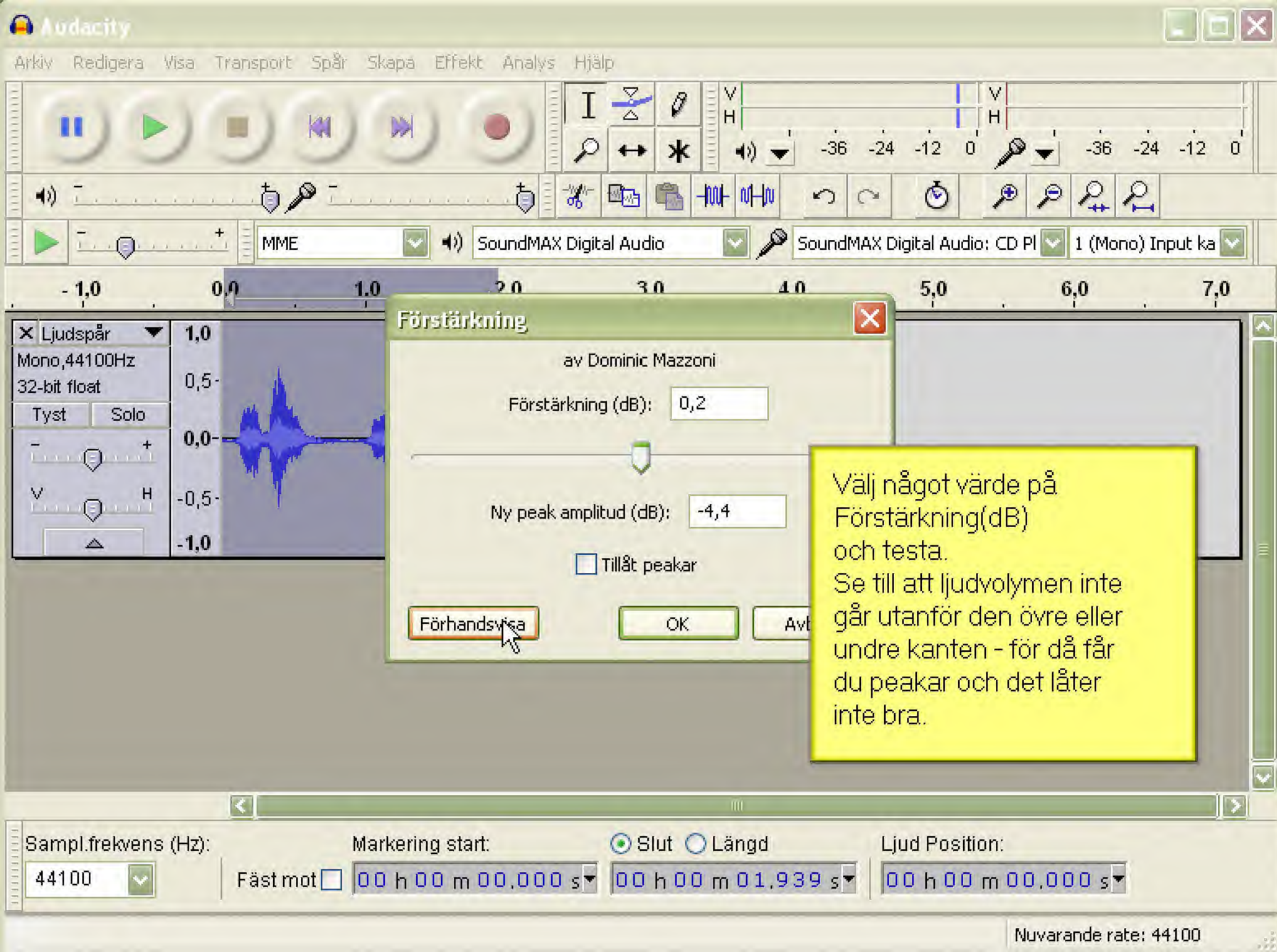


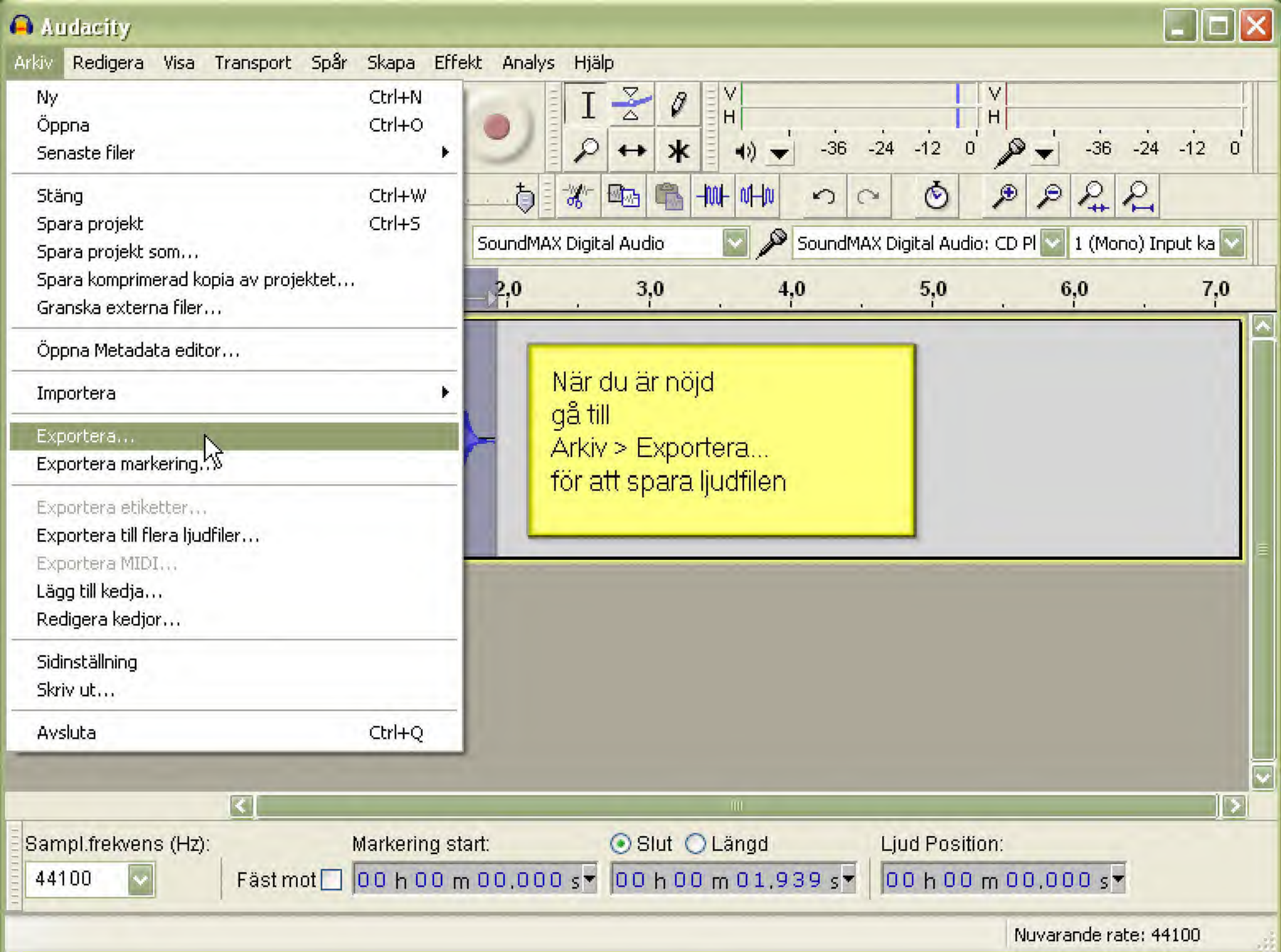
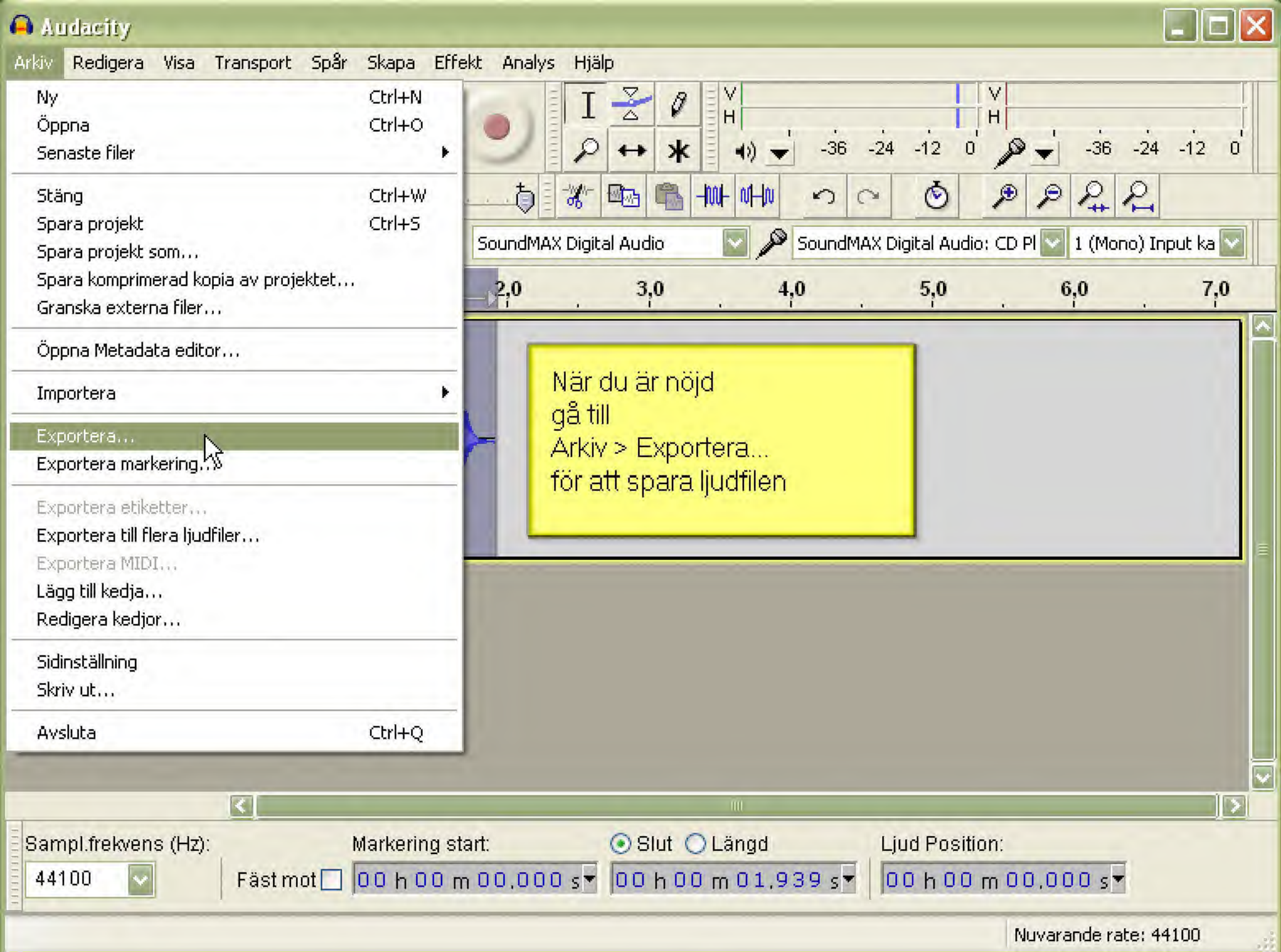




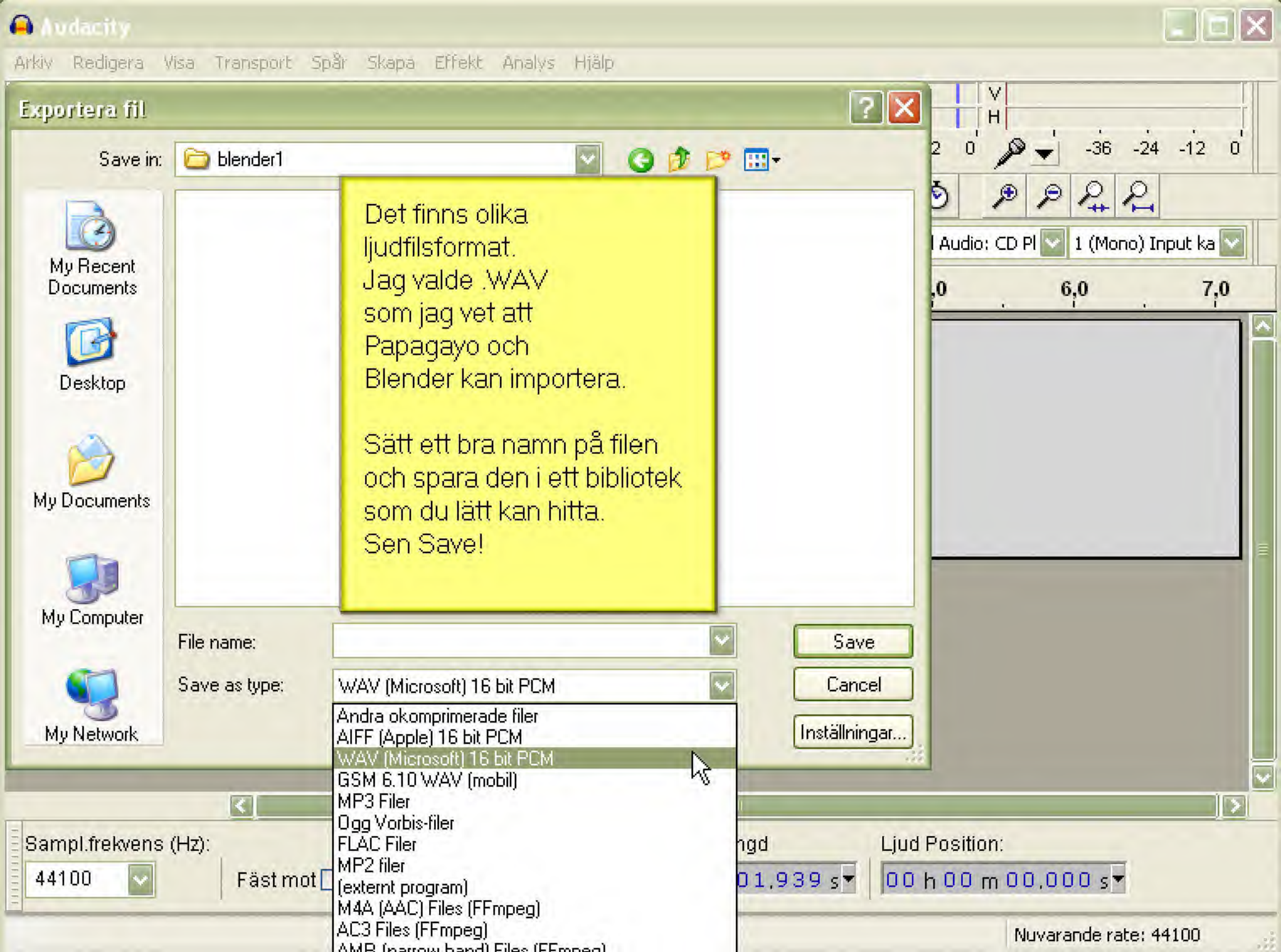












Exporta fil

Save in: blender1

Det finns olika ljudfilsformat. Jag valde .WAV som jag vet att Papagayo och Blender kan importera.

Sätt ett bra namn på filen och spara den i ett bibliotek som du lätt kan hitta. Sen Save!

File name:

Save as type: WAV (Microsoft) 16 bit PCM

- Andra okomprimerade filer
- AIFF (Apple) 16 bit PCM
- WAV (Microsoft) 16 bit PCM
- GSM 6.10 WAV (mobil)
- MP3 Filer
- Ogg Vorbis-filer
- FLAC Filer
- MP2 filer (externt program)
- M4A (AAC) Files (FFmpeg)
- AC3 Files (FFmpeg)
- AMB (narrow band) Files (FFmpeg)

Save

Cancel

Inställningar...

Sampl.frekvens (Hz):

44100

Fäst mot

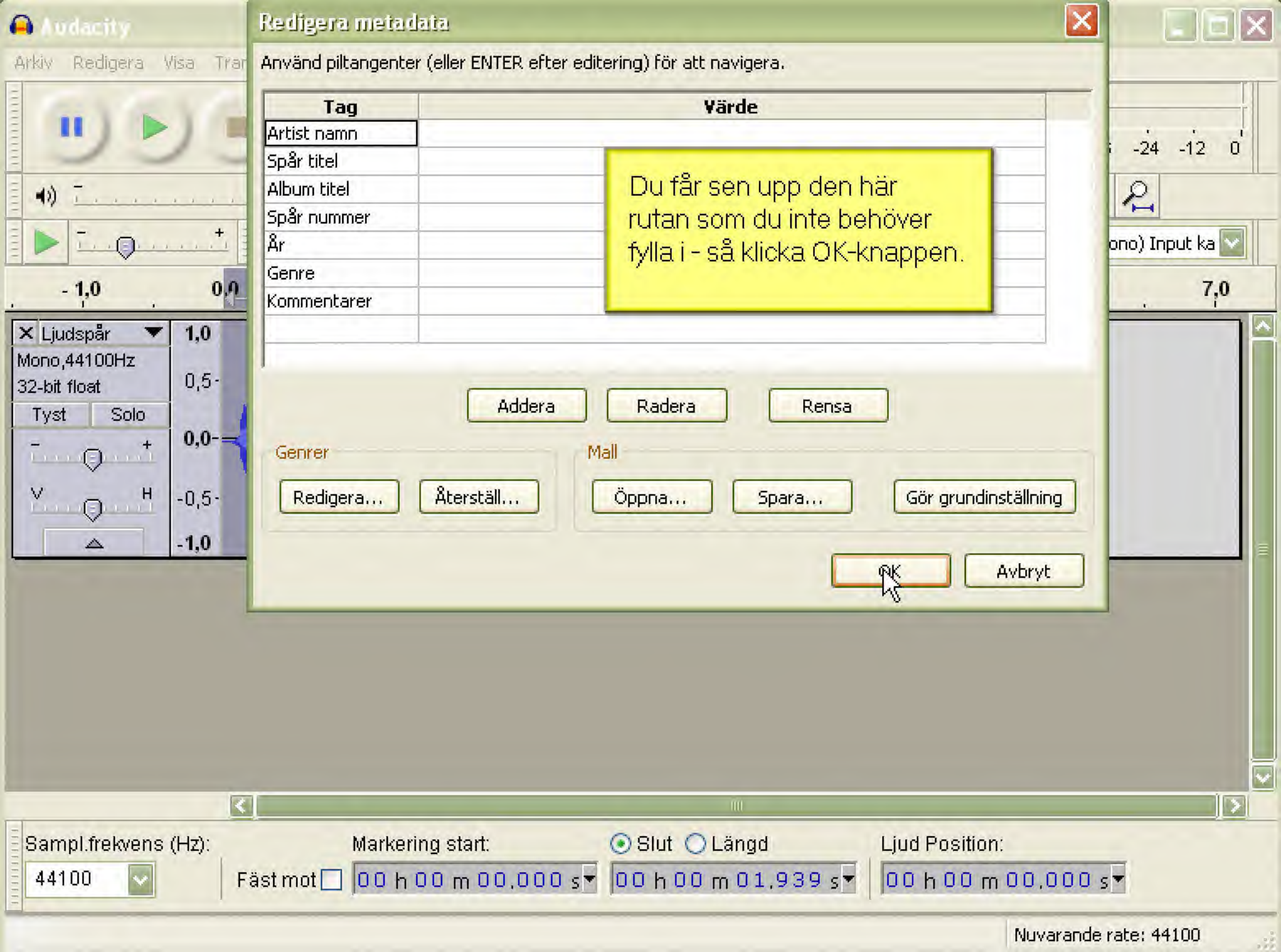
ngd

01.939 s

Ljud Position:

00 h 00 m 00.000 s

Nuvarande rate: 44100



## Redigera metadata

Använd piltangenter (eller ENTER efter editering) för att navigera.

Tag	Värde
Artist namn	
Spår titel	
Album titel	
Spår nummer	
År	
Genre	
Kommentarer	

Du får sen upp den här rutan som du inte behöver fylla i - så klicka OK-knappen.

Addera

Radera

Rensa

Genrer

Redigera...

Återställ...

Mall

Öppna...

Spara...

Gör grundinställning

OK

Avbryt

Sampl.frekvens (Hz):

44100

Markering start:

Fäst mot ☐

00 h 00 m 00.000 s

☒ Slut ☐ Längd

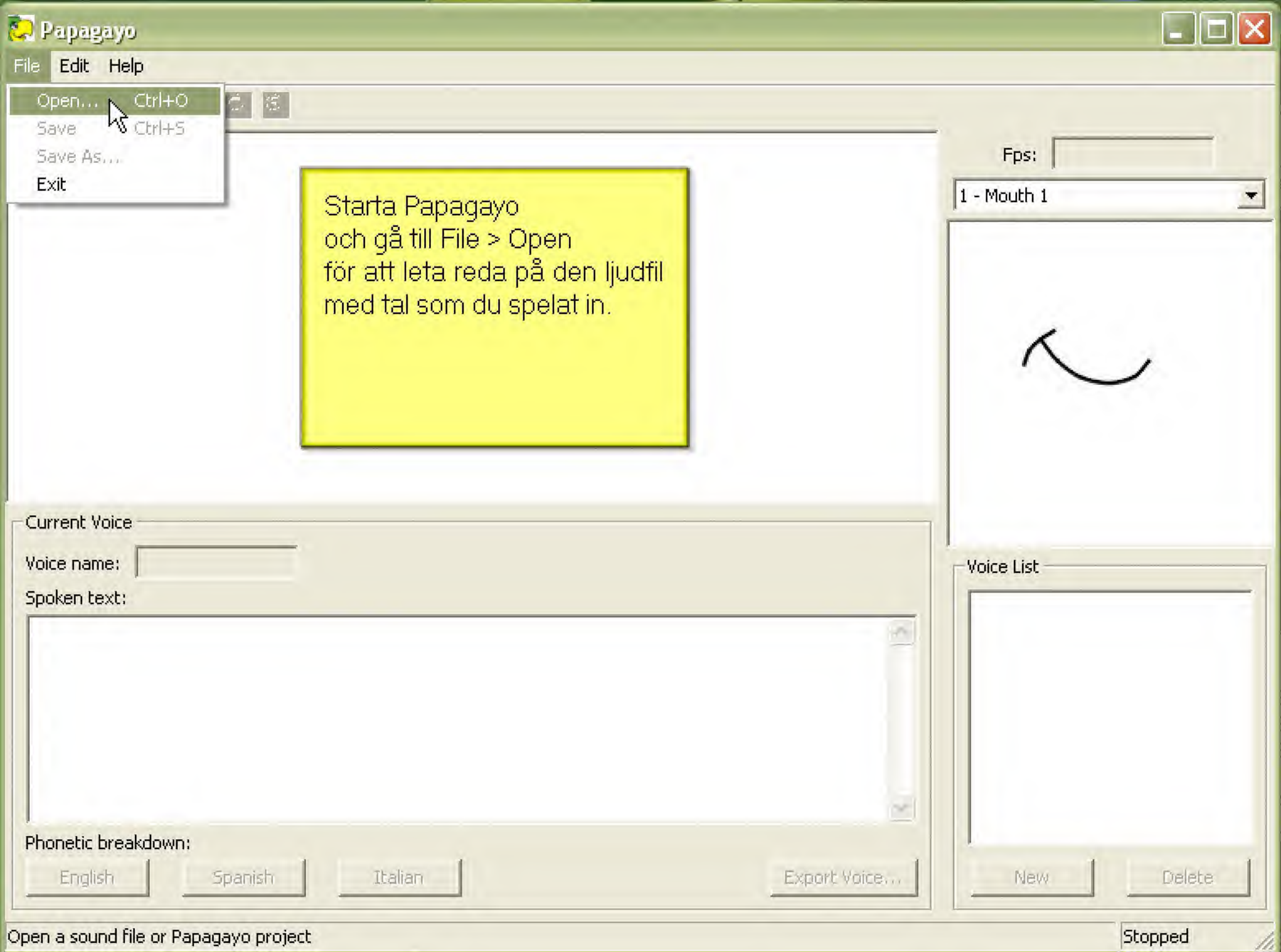
00 h 00 m 01.939 s

Ljud Position:

00 h 00 m 00.000 s

Nuvarande rate: 44100





Open... Ctrl+O

Save Ctrl+S

Save As...

Exit

Starta Papagayo  
och gå till File > Open  
för att leta reda på den ljudfil  
med tal som du spelat in.

Fps:

1 - Mouth 1

Current Voice

Voice name:

Spoken text:

Phonetic breakdown:

English

Spanish

Italian

Export Voice...

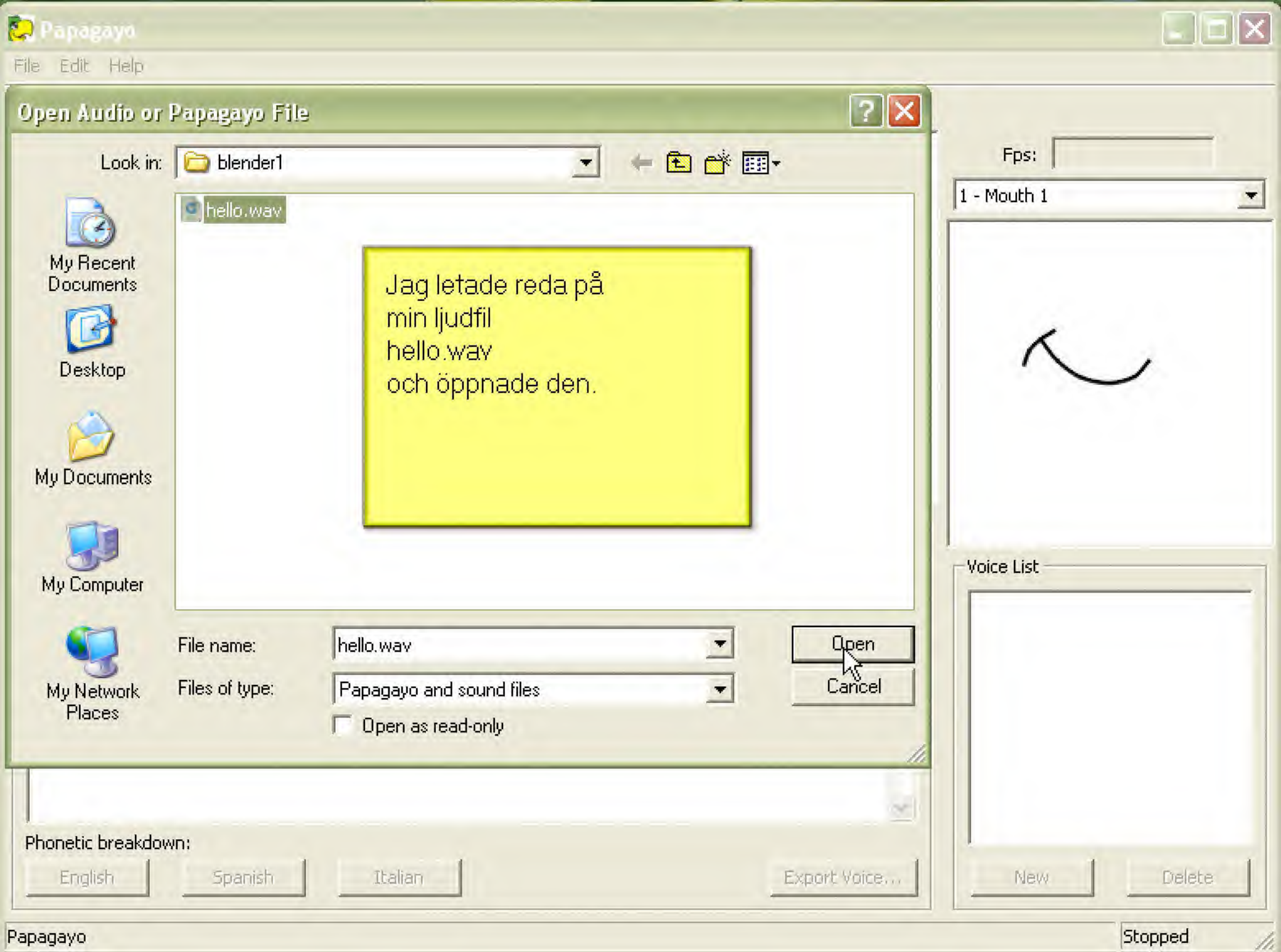
Voice List

New

Delete

Open a sound file or Papagayo project

Stopped



Open Audio or Papagayo File

Look in: blender1

hello.wav

Jag letade reda på  
min ljudfil  
hello.wav  
och öppnade den.

File name: hello.wav

Files of type: Papagayo and sound files

☐ Open as read-only

Open

Cancel

Phonetic breakdown:

English Spanish Italian

Export Voice...

Fps:

1 - Mouth 1

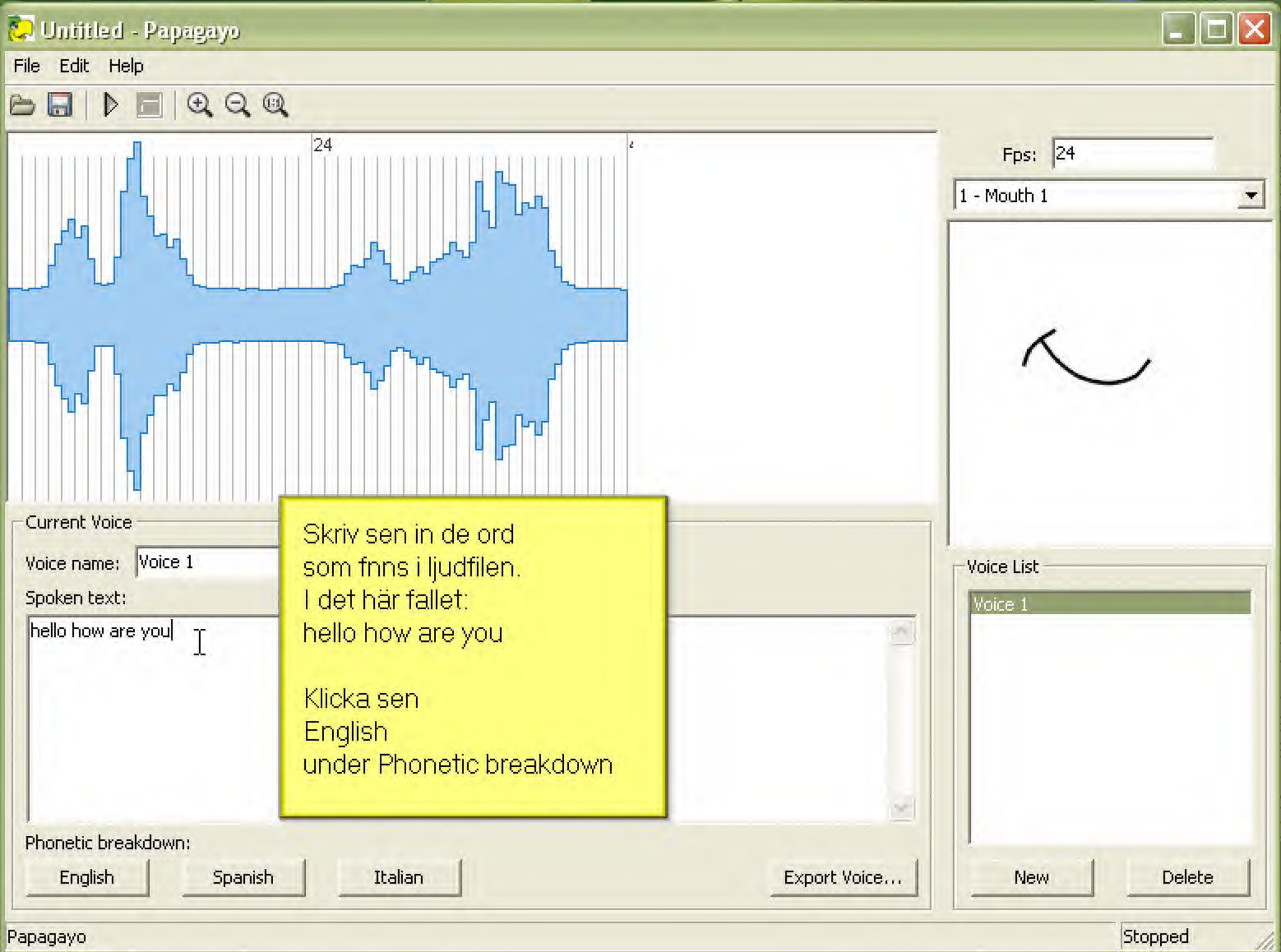
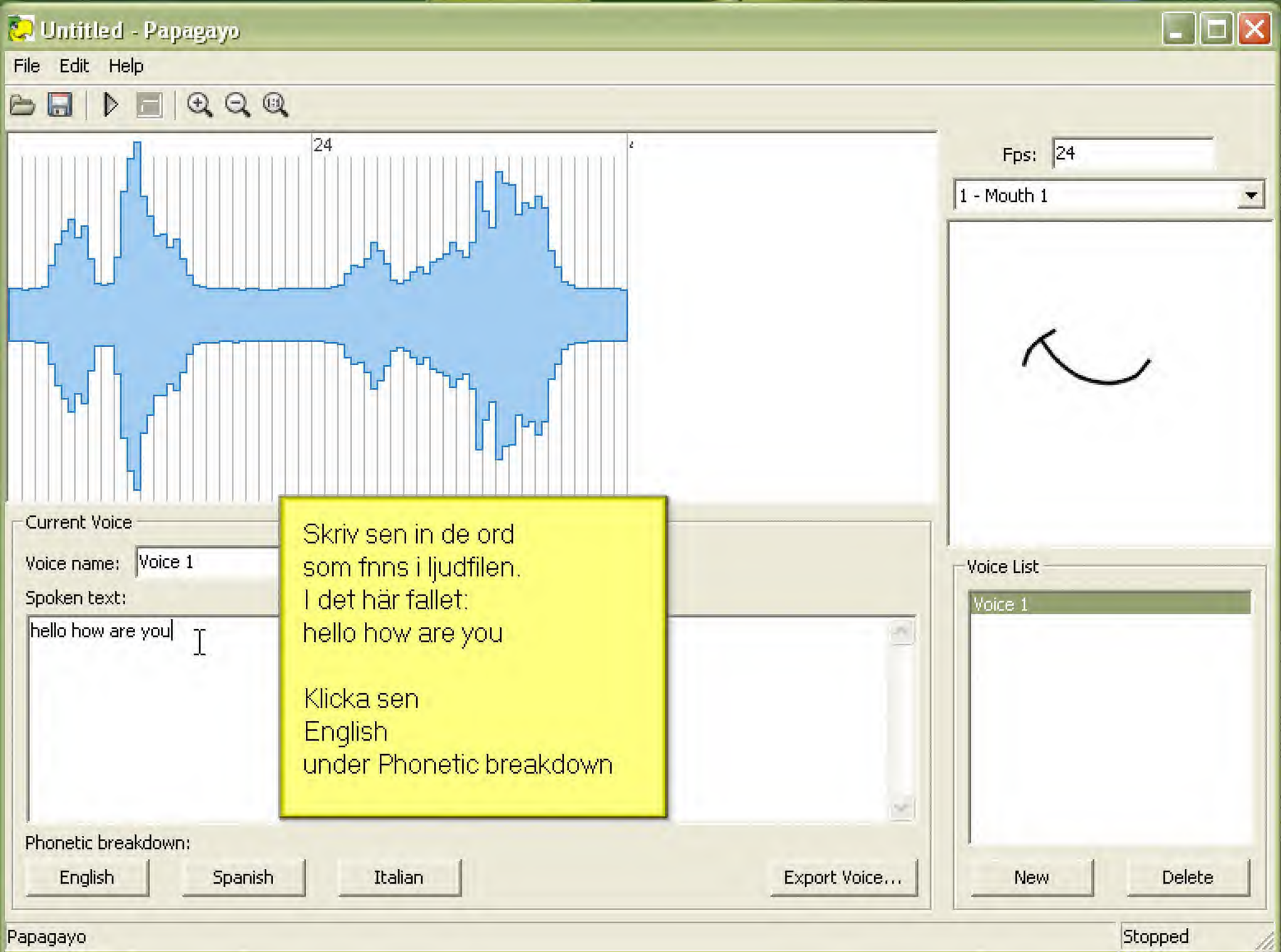


Voice List

New

Delete





Papagayo delar upp orden i ljud som ska passa 10 olika munnar.  
Nedan ser du de 10 munnarna och vilka ljud som hör till munnarna.



AI



E



L



FV



etc



O



U



WQ

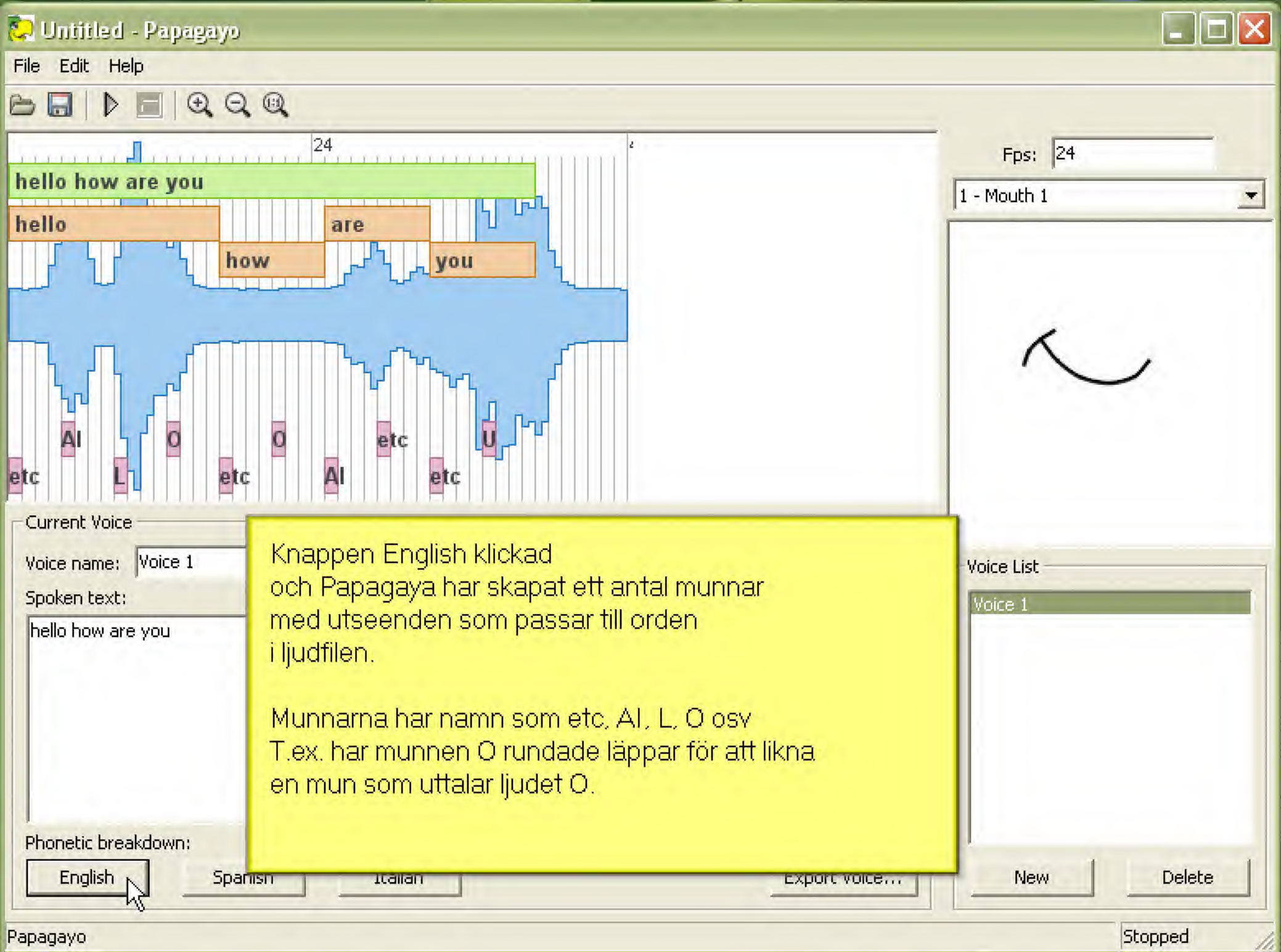


MBP



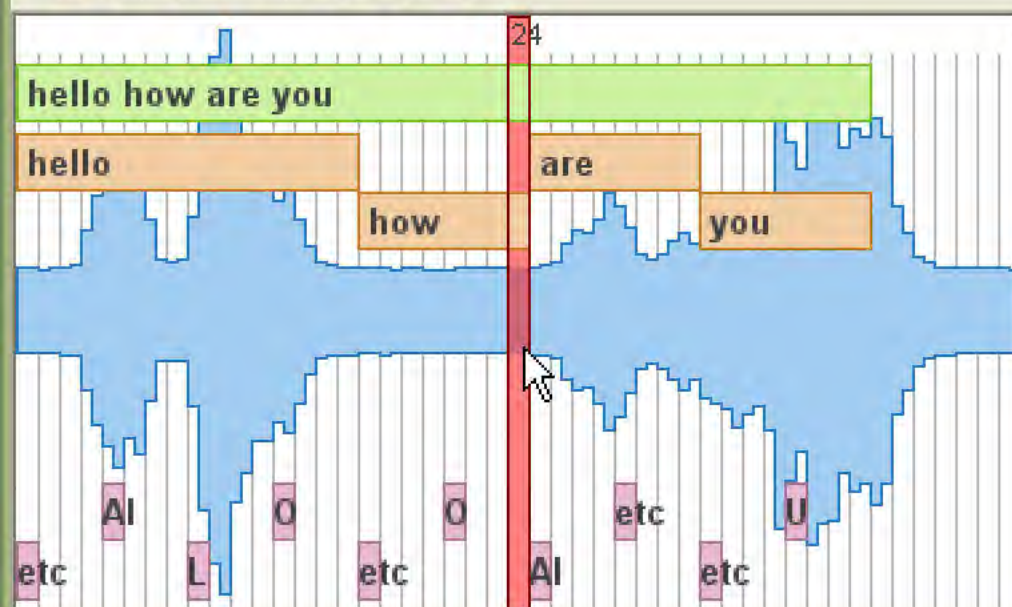
rest





Knappen English klickad  
och Papagaya har skapat ett antal munnar  
med utseenden som passar till orden  
i ljudfilen.

Munnarna har namn som etc, Al, L, O osv  
T.ex. har munnen O rundade läppar för att likna  
en mun som uttalar ljudet O.



1 - Mouth 1



hello how are you

Du kan lyssna till ljudfilen genom att dra i en röd linje. Som du märker så stämmer inte riktigt munnarnas placering till ljuden i ljudfilen.

Export Voice...

Voice 1

Delete

Stopped



Untitled - Papagayo

File Edit Help

Du kan spela upp ljudfilen och se hur munnarna växlar utseende


hello how are you

hello are how you

etc Al O O etc Al etc U

Fps: 24

1 - Mouth 1



Current Voice

Voice name: Voice 1

Spoken text:  
hello how are you

Phonetic breakdown:  

English Spanish Italian

Export Voice...

Voice List

Voice 1

New

Delete

Play the sound clip

Stopped

Untitled - Papagayo

File Edit Help

24

hello how are you

hello

are

how

you

etc

Al

L

O

etc


Al

etc

U

Fps: 24

1 - Mouth 1



Current Voice

Voice name: Voice 1

Spoken text:  
hello how are you

Du behöver se till att munnarna passar till ljuden så flytta tex i O:et så att det stämmer med ljudet O i hello.

Phonetic breakdown:  
English Spanish Italian

Export Voice...

Voice List

Voice 1

New Delete

Stopped



Untitled - Papagayo

File Edit Help

Fps: 24

1 - Mouth 1

hello how are you

hello are how you

etc Al O etc Al etc U

Och du behöver flytta de rosa orden, förlänga eller förkorta orden.

Och den gröna meningens kanske du också behöver flytta, förlänga eller förkorta.

Current Voice

Voice name: Voice 1

Spoken text:

hello how are you

English Spanish Italian

Export Voice...

Voice List

Voice 1

New Delete

Stopped

Untitled - Papagayo

File Edit Help

24

hello how are you

hello

are

how

you

etc

Al

O

etc


Al

etc

U

Fps: 24

1 - Mouth 1



Current Voice

Voice name: Voice 1

Spoken text:

hello how are you

När munnarnas utseende  
stämmer med ljuden  
så klicka knappen  
Export Voice

English

Spanish

Italian

Export Voice

Voice List

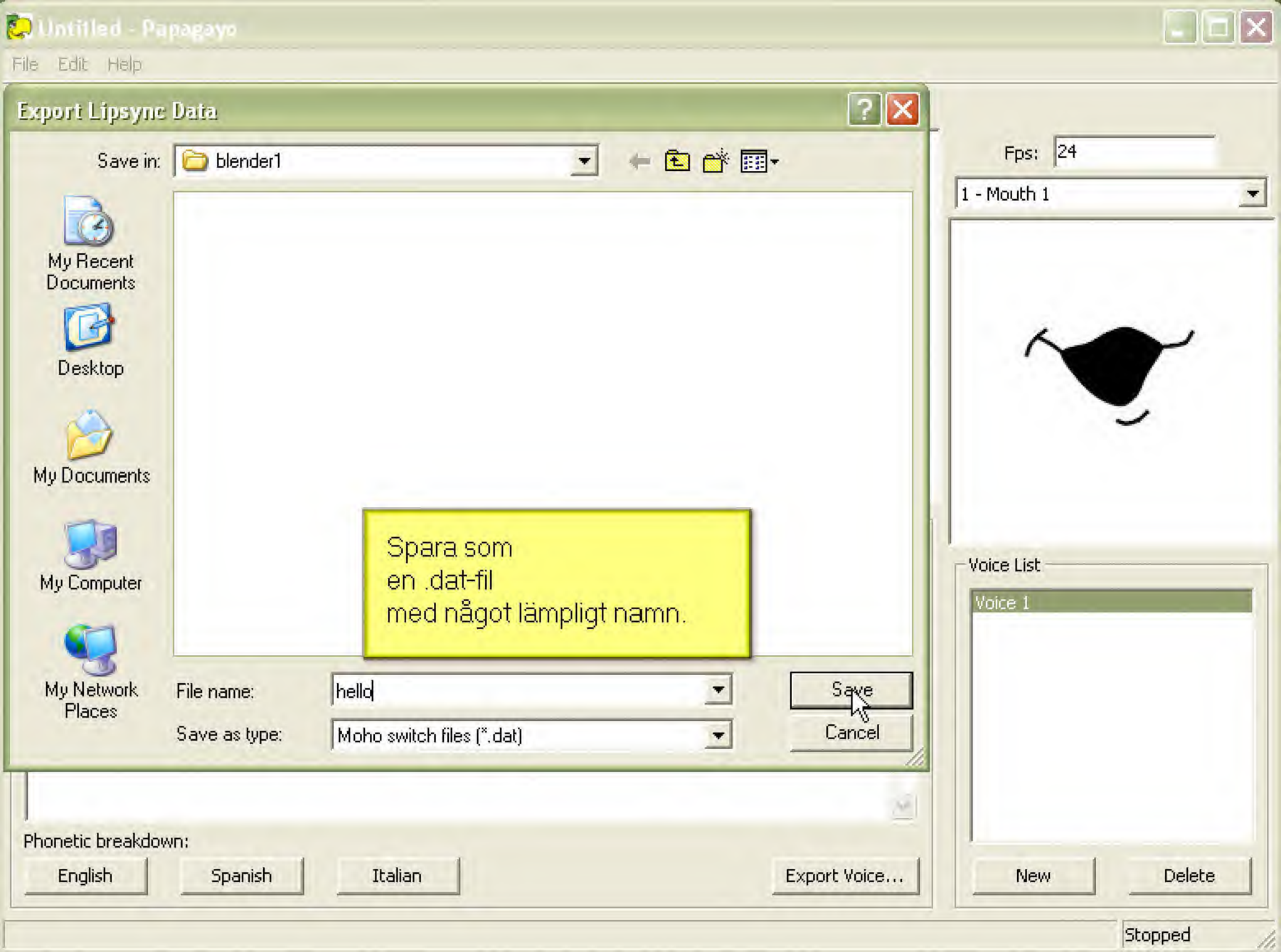
Voice 1

New

Delete

Stopped





## Export Lipsync Data

Save in: blender1



My Recent Documents



Desktop



My Documents



My Computer



My Network Places

Spara som  
en .dat-fil  
med något lämpligt namn.

File name:

hello

Save as type:

Moho switch files (\*.dat)

Save

Cancel

Phonetic breakdown:

English

Spanish

Italian

Export Voice...

Fps: 24

1 - Mouth 1



Voice List

Voice 1

New

Delete

Stopped

Untitled - Papagayo

File Edit Help

24

2

hello how are you

hello

are

how

you

etc

AI

L

O

etc

AI

etc

U

Fps: 24

1 - Mouth 1

Du kan öppna .dat-filen med Notepad som du ser så talar den om på vilken ruta som en viss mun ska visas i en film som spelas upp med 24 rutor per sekund eller på engelska 24 fps(frames per second)

Current Voice

Voice name: Voice 1

Spoken text:

hello how are you

Phonetic breakdown:

English

Spanish

hello.dat - Notepad

File Edit Format View Help

Mohoswitch1|

1 etc

5 AI

10 L

14 O

18 rest

24 rest

25 etc

27 O

29 rest

29 rest

30 AI

34 etc

42 U

Export Voice...

Voice List

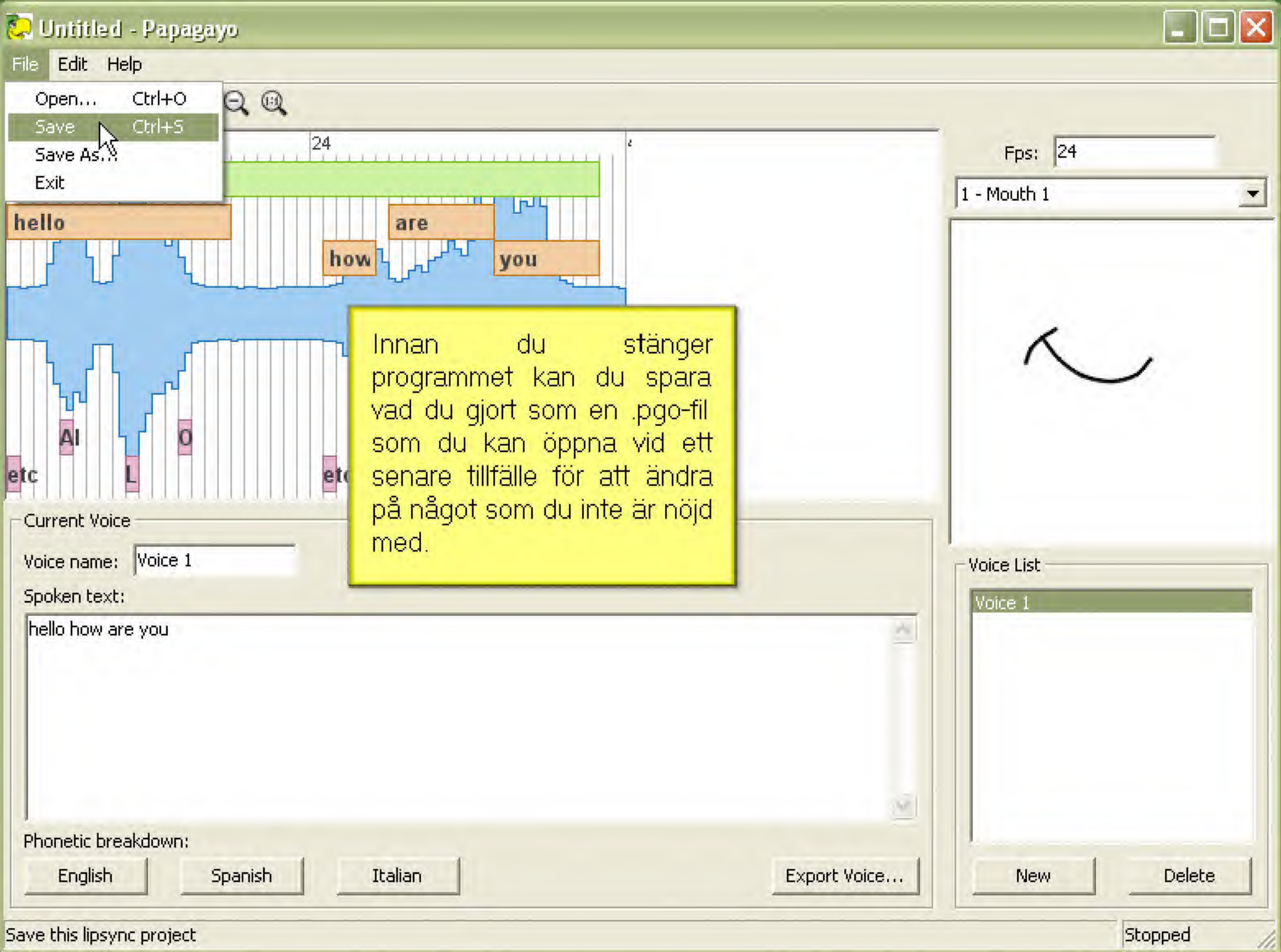
Voice 1

New

Delete

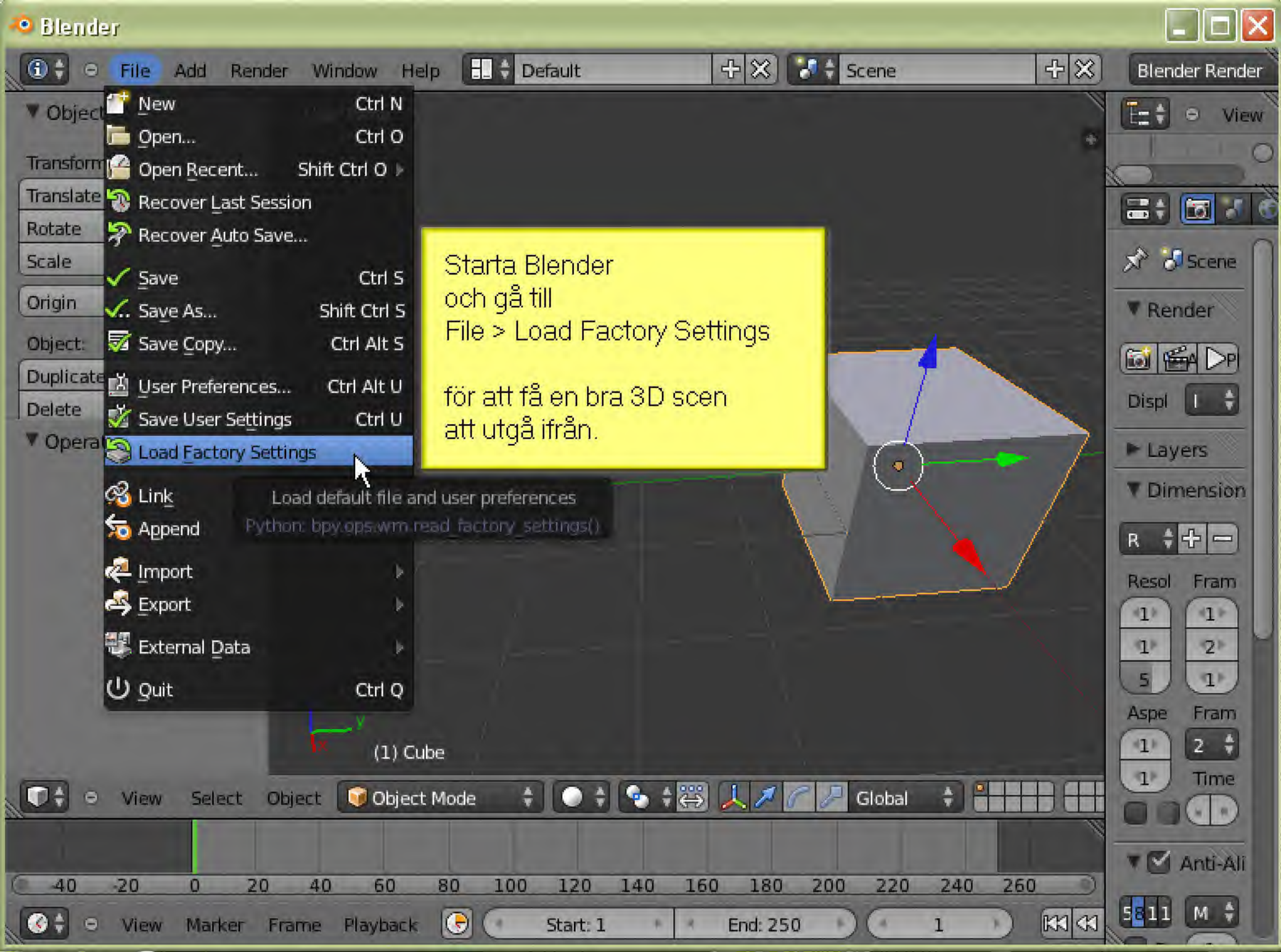
Stopped





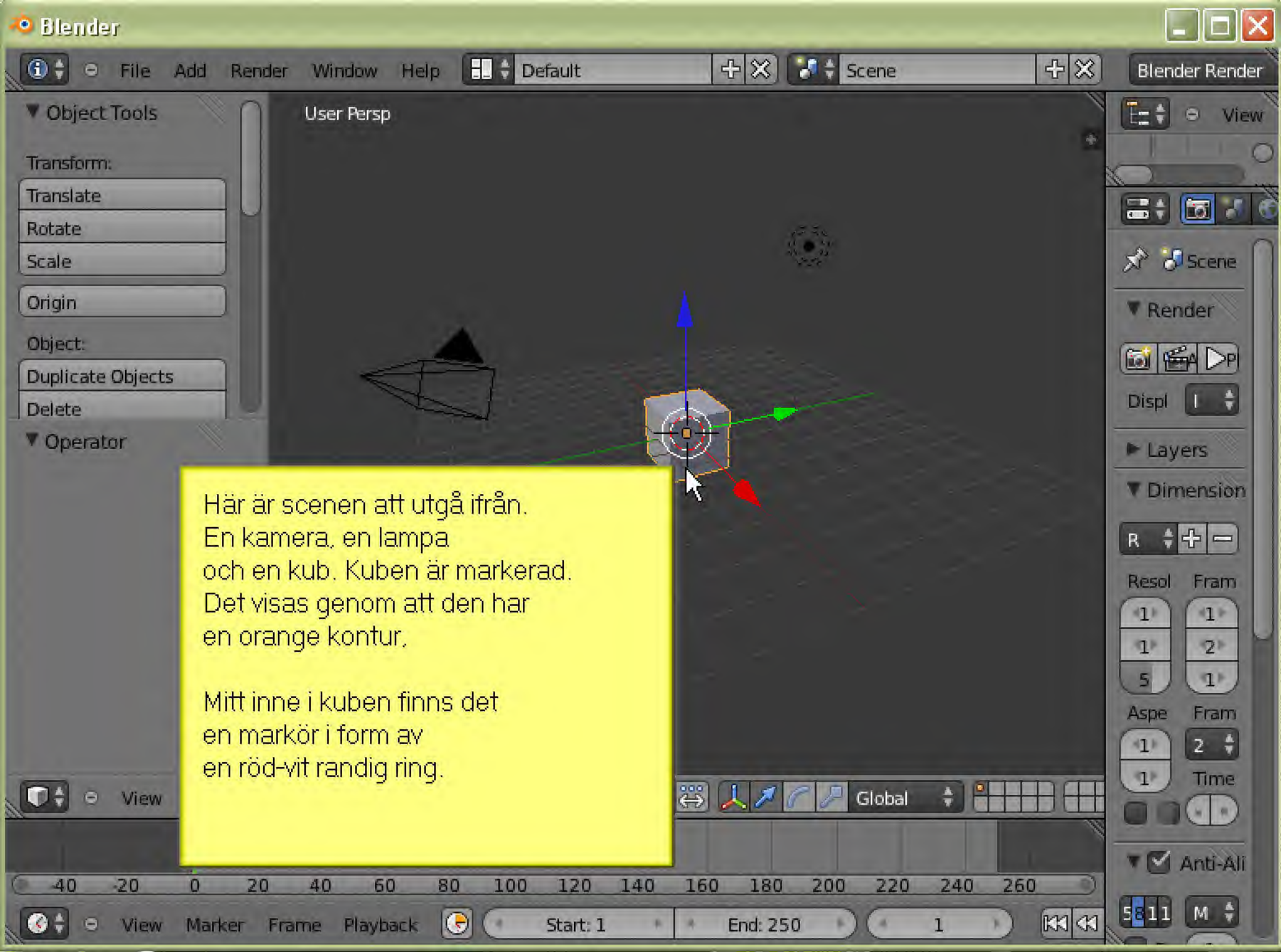
Innan du stänger programmet kan du spara vad du gjort som en .pgo-fil som du kan öppna vid ett senare tillfälle för att ändra på något som du inte är nöjd med.





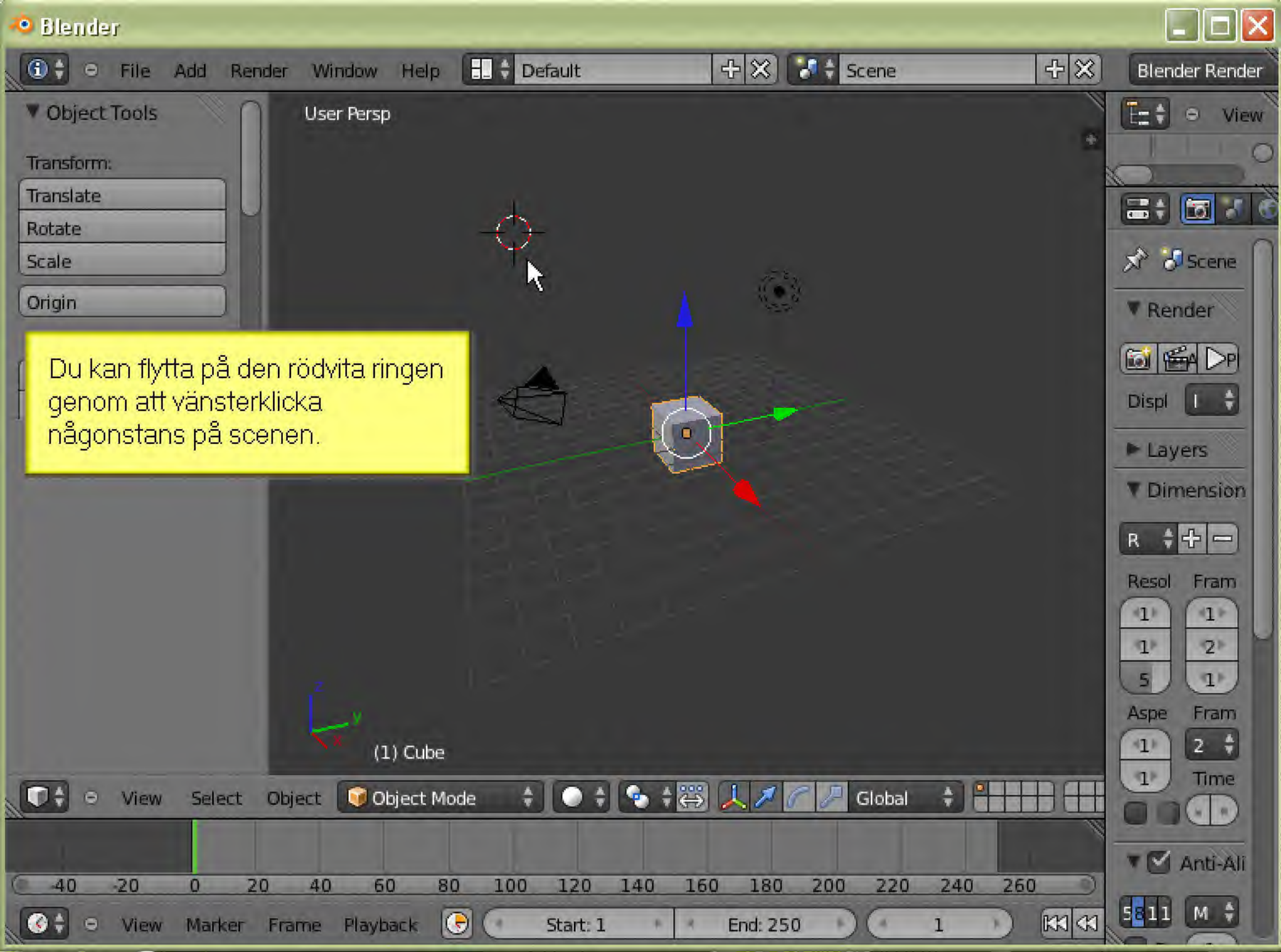
Starta Blender  
och gå till  
File > Load Factory Settings  
för att få en bra 3D scen  
att utgå ifrån.





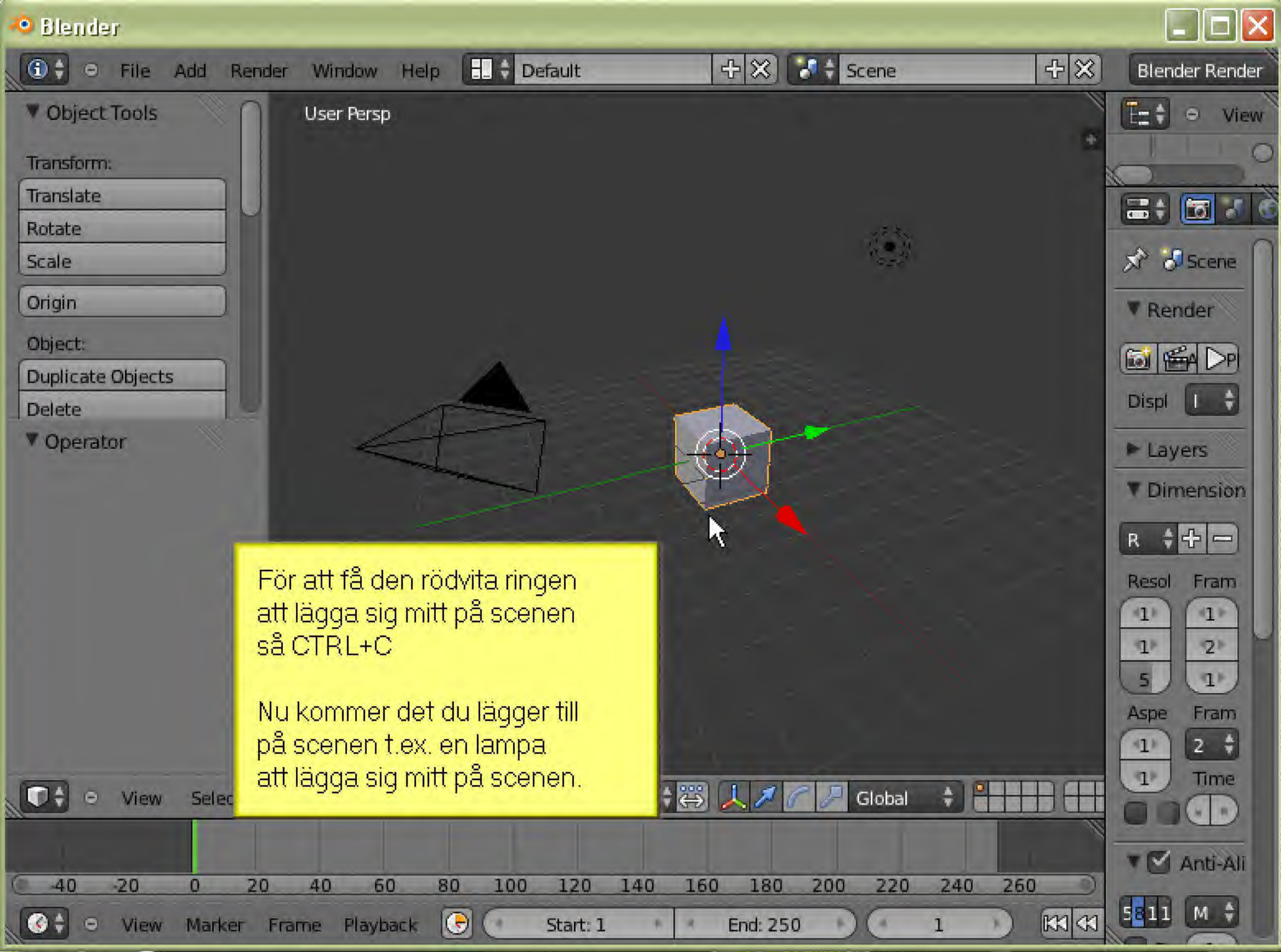
Här är scenen att utgå ifrån.  
En kamera, en lampa  
och en kub. Kuben är markerad.  
Det visas genom att den har  
en orange kontur,

Mitt inne i kuben finns det  
en markör i form av  
en röd-vit randig ring.



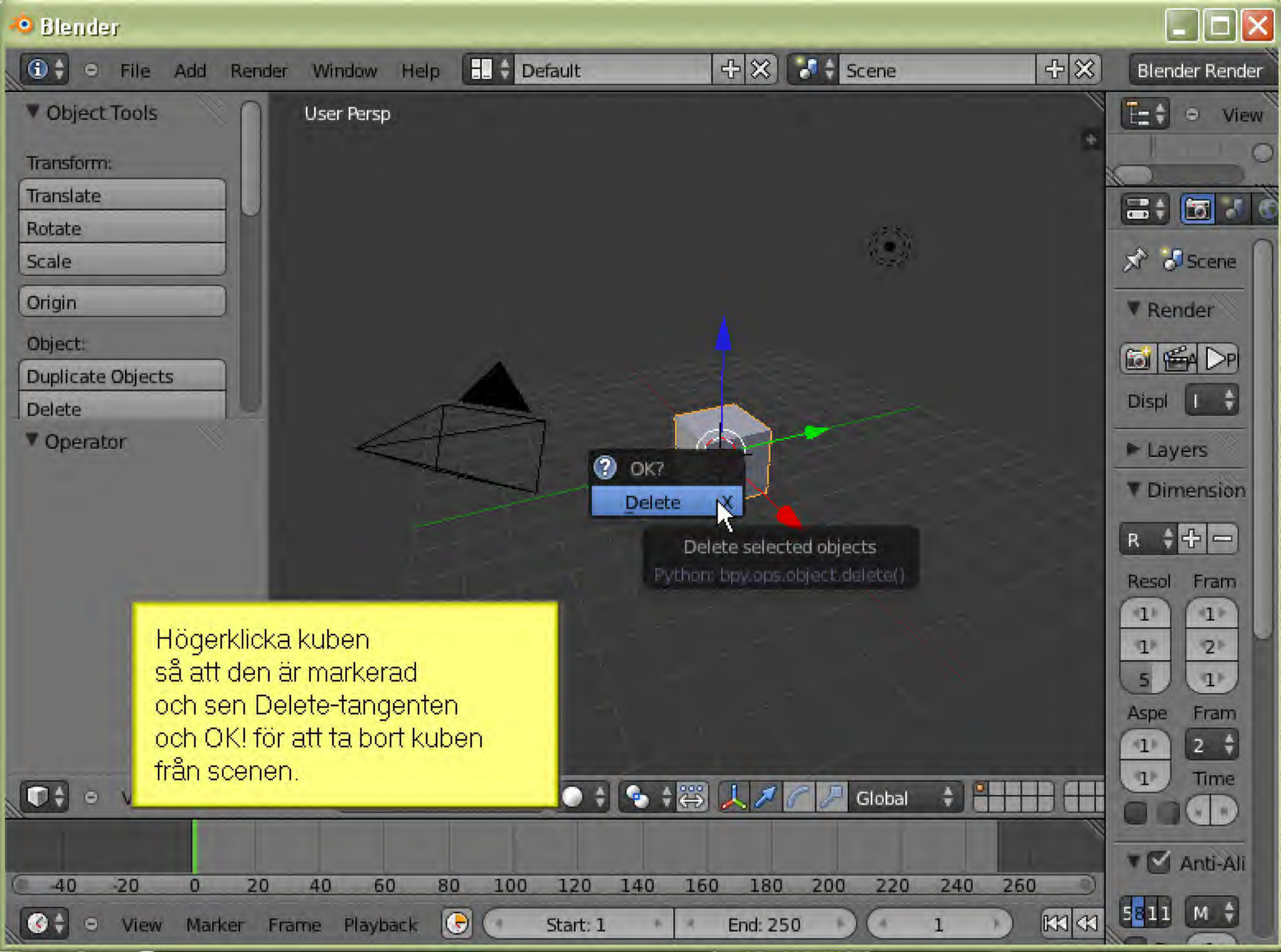
Du kan flytta på den rödvita ringen genom att vänsterklicka någonstans på scenen.





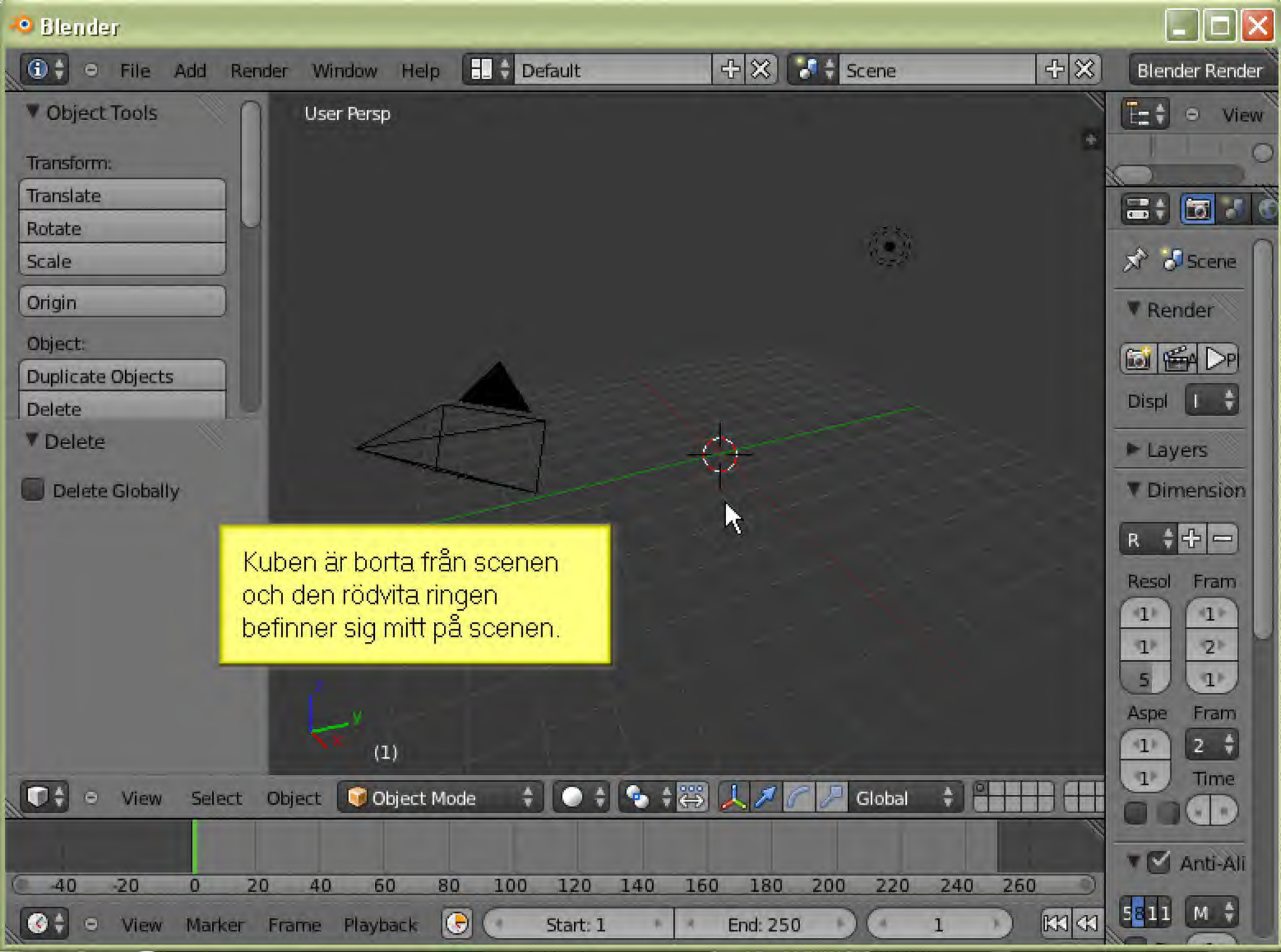
För att få den rödvita ringen  
att lägga sig mitt på scenen  
så CTRL+C

Nu kommer det du lägger till  
på scenen t.ex. en lampa  
att lägga sig mitt på scenen.

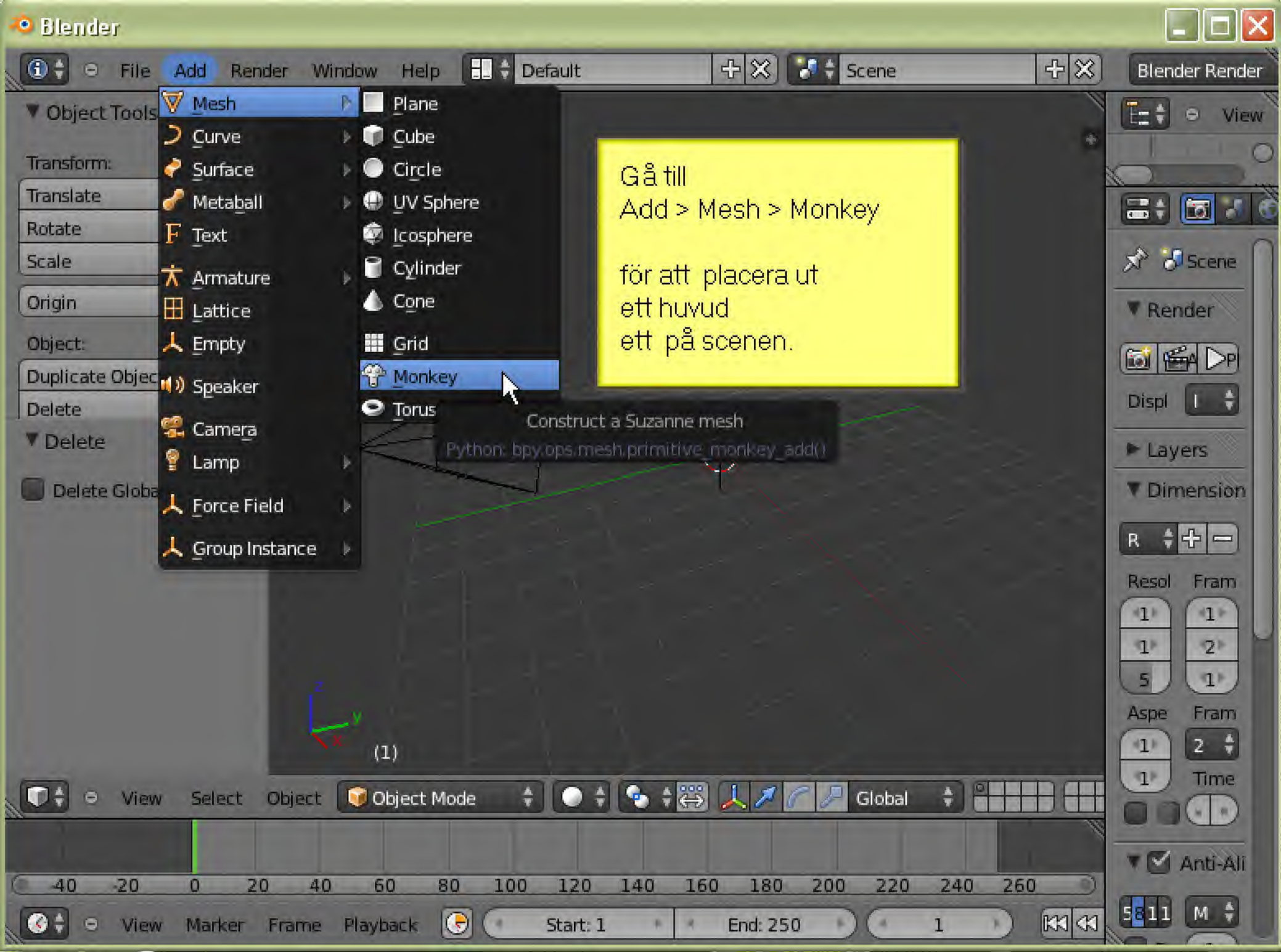
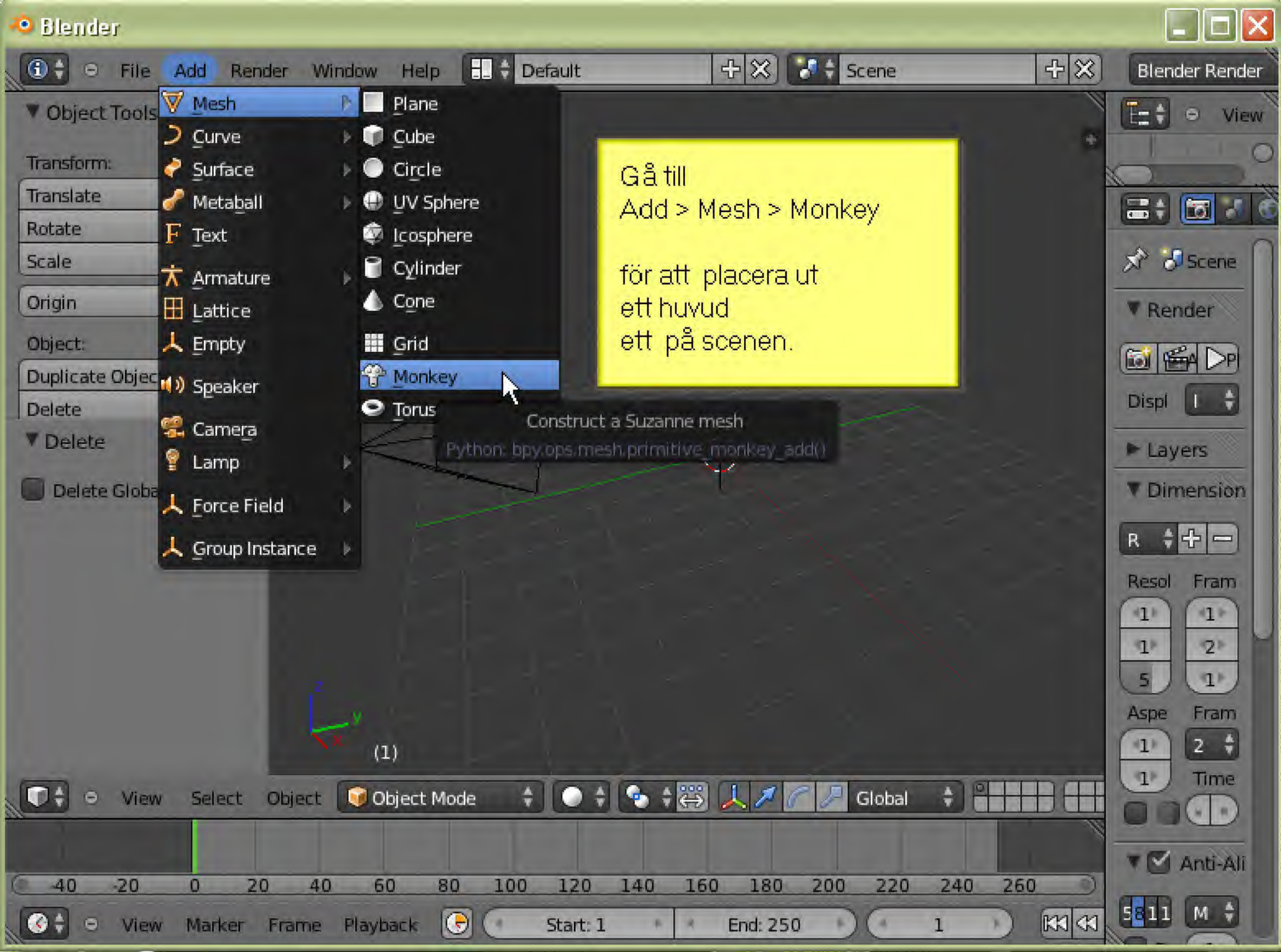


Högerklicka kuben  
så att den är markerad  
och sen Delete-tangenten  
och OK! för att ta bort kuben  
från scenen.

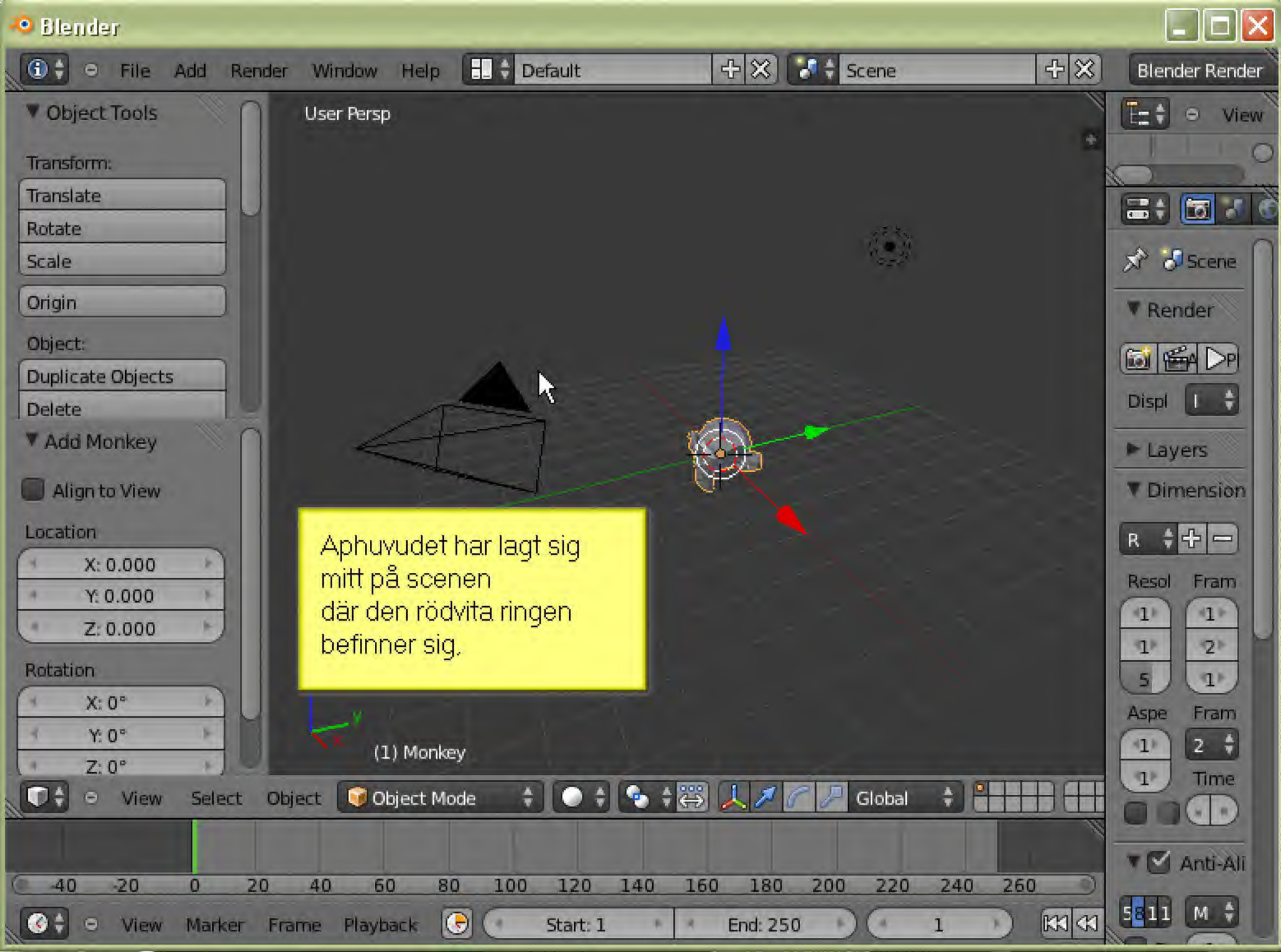




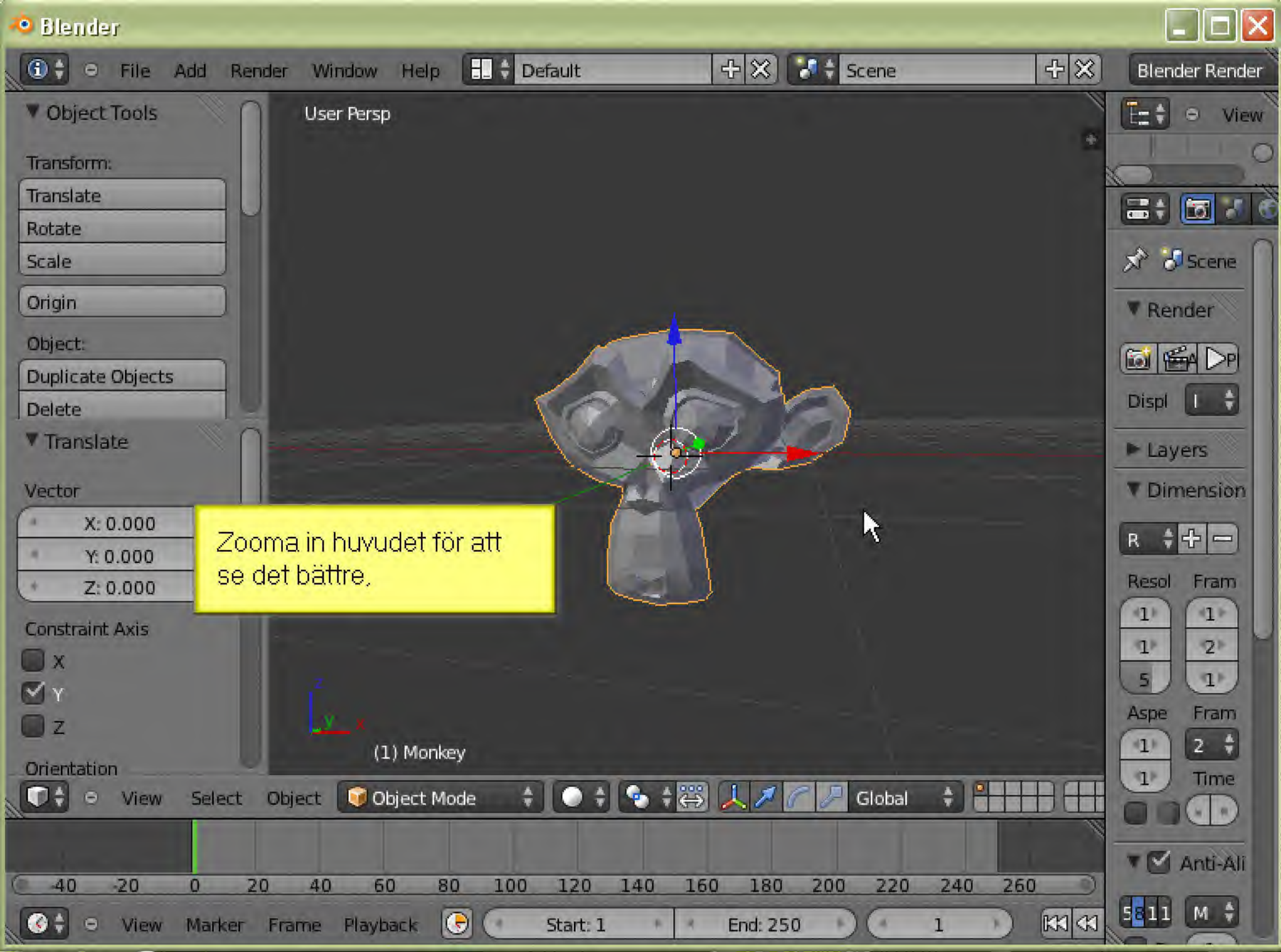
Kuben är borta från scenen  
och den röd vita ringen  
befinner sig mitt på scenen.





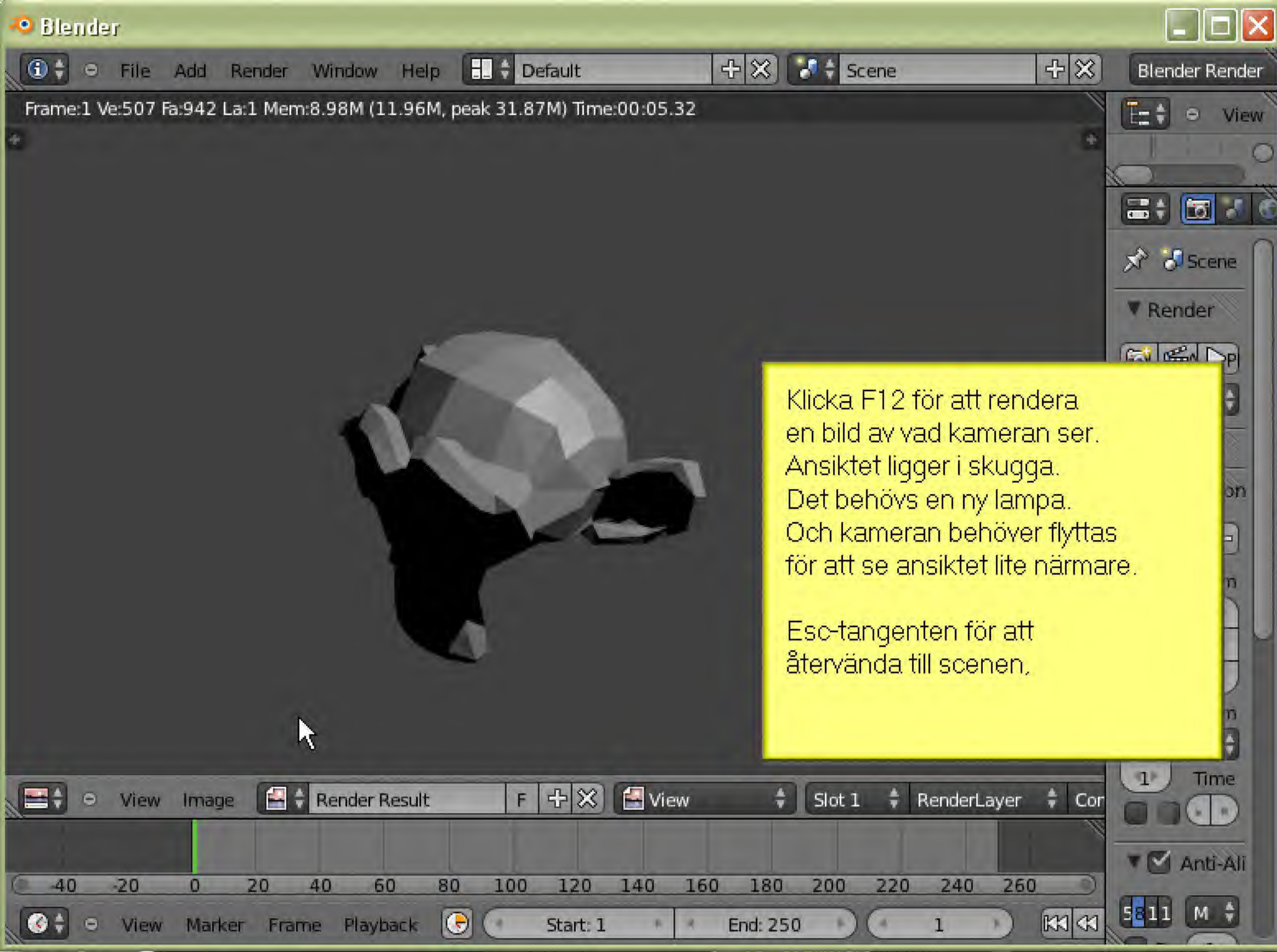


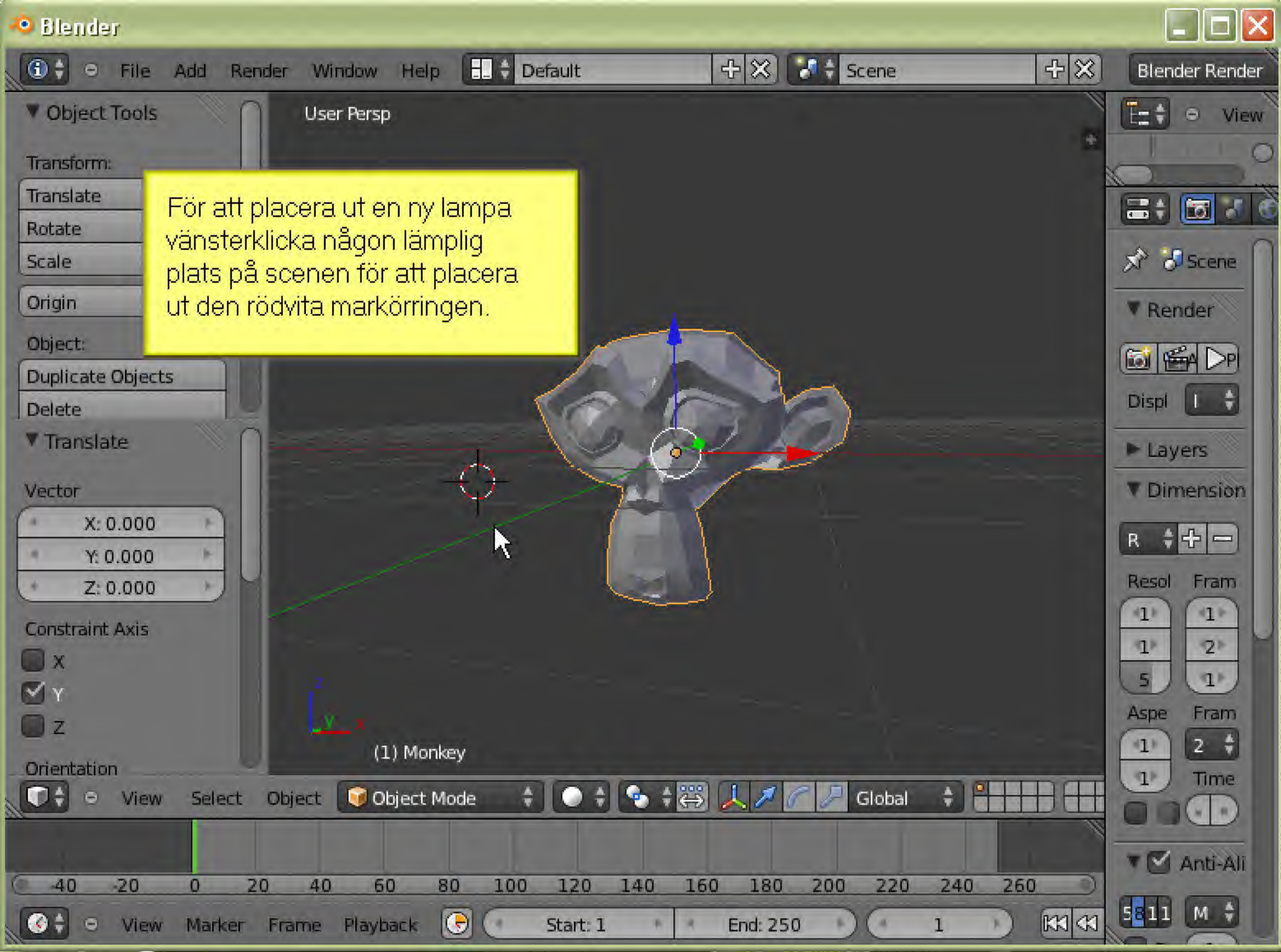
Aphuvudet har lagt sig  
mitt på scenen  
där den röd vita ringen  
befinner sig.



Zooma in huvudet för att  
se det bättre.

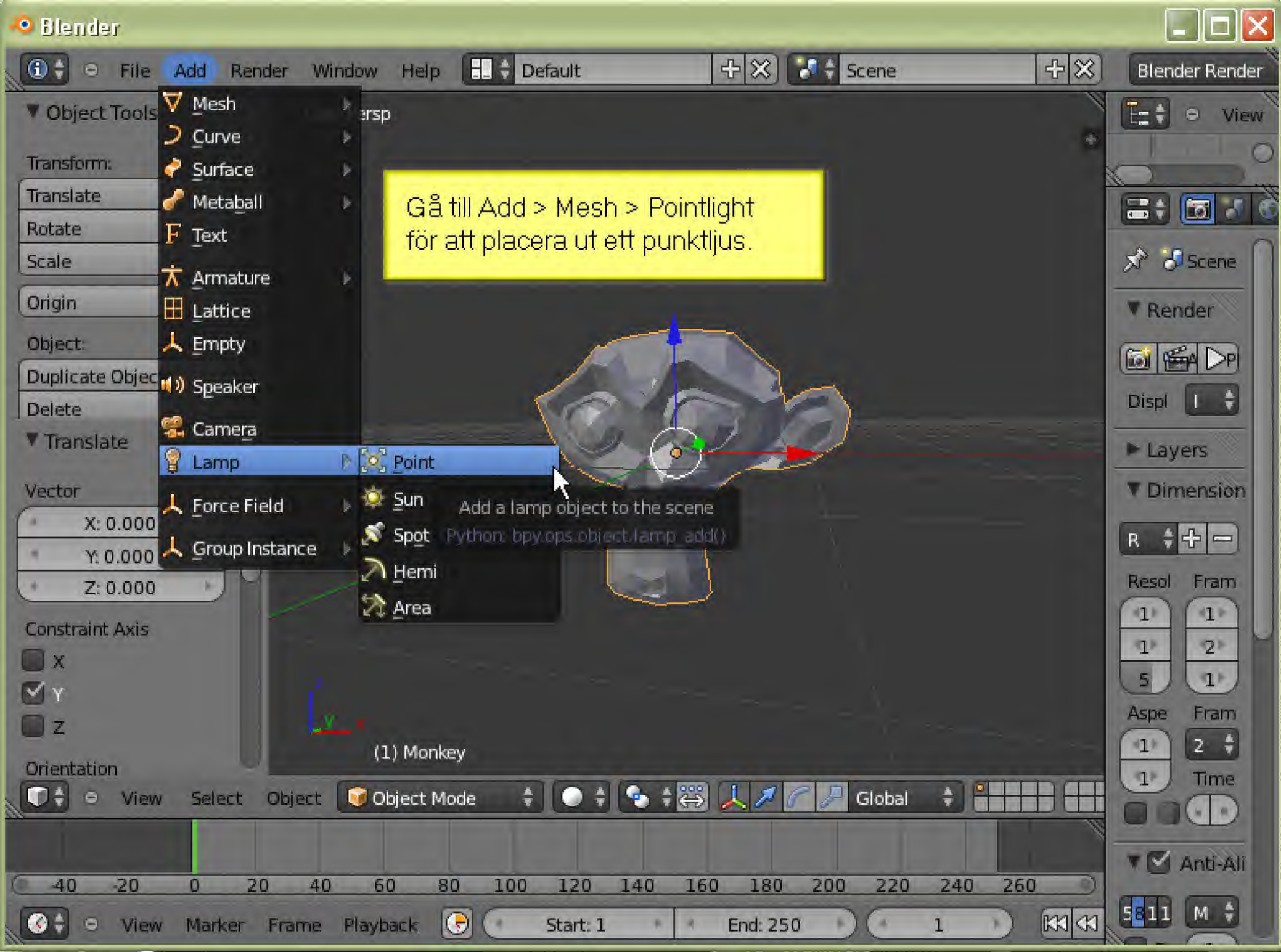


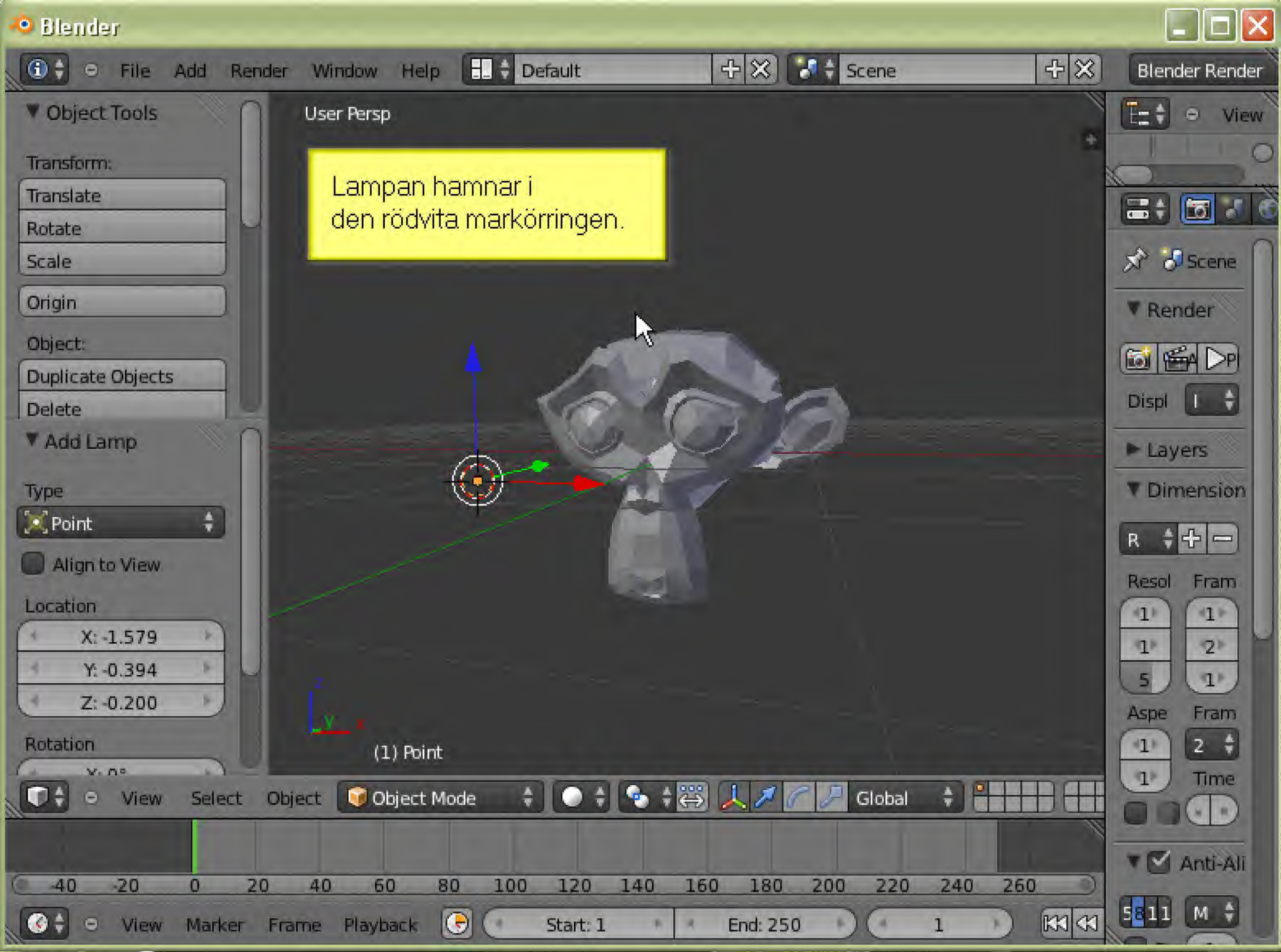




För att placera ut en ny lampa vänsterklicka någon lämplig plats på scenen för att placera ut den rödvita markeringen.







▼ Object Tools

Transform:

Translate

Rotate

Scale

Origin

Object:

Duplicate Objects

Delete

▼ Add Lamp

Type

Point

☐ Align to View

Location

X: -1.579

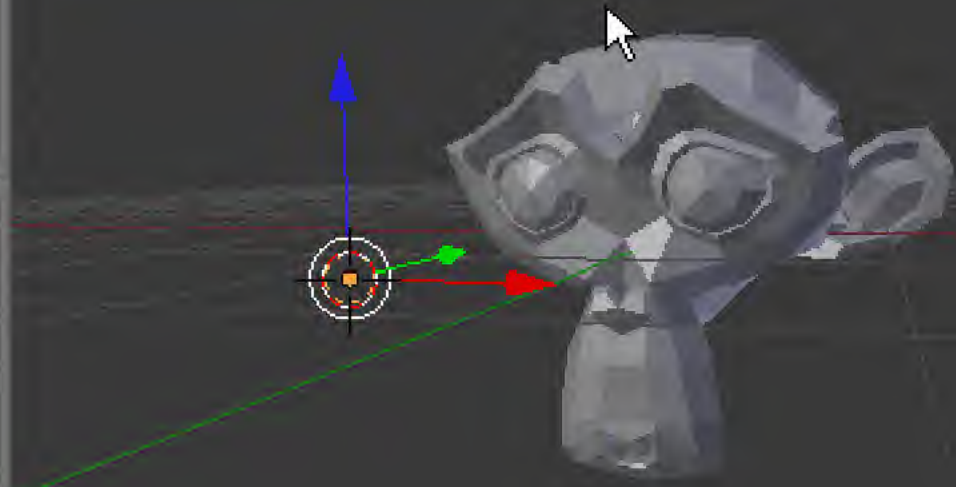
Y: -0.394

Z: -0.200

Rotation

User Persp

Lampan hamnar i  
den röd vita markeringen.



View

Scene

Render

Displ

Layers

Dimension

R

Resol

Fram

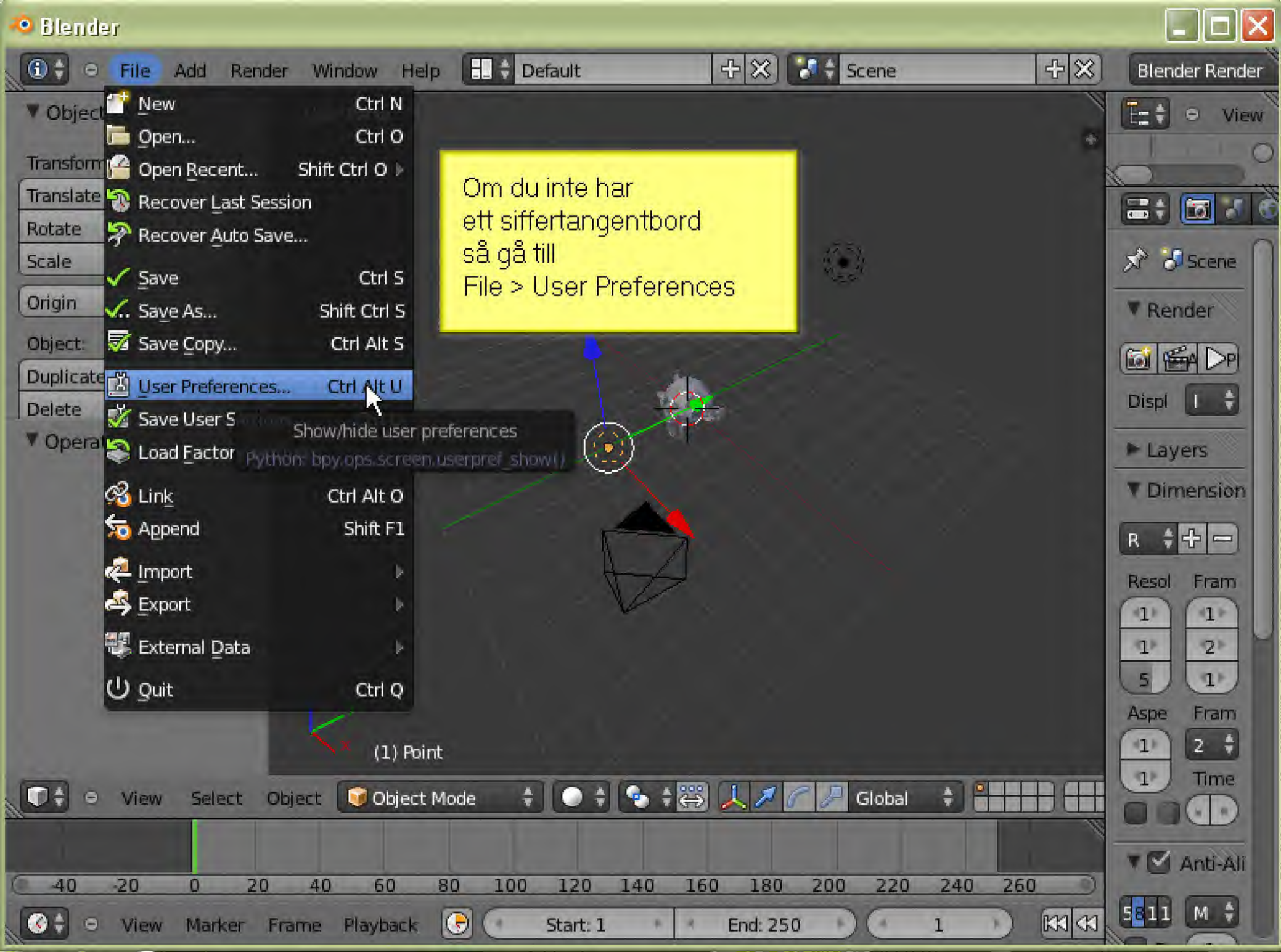
Aspe

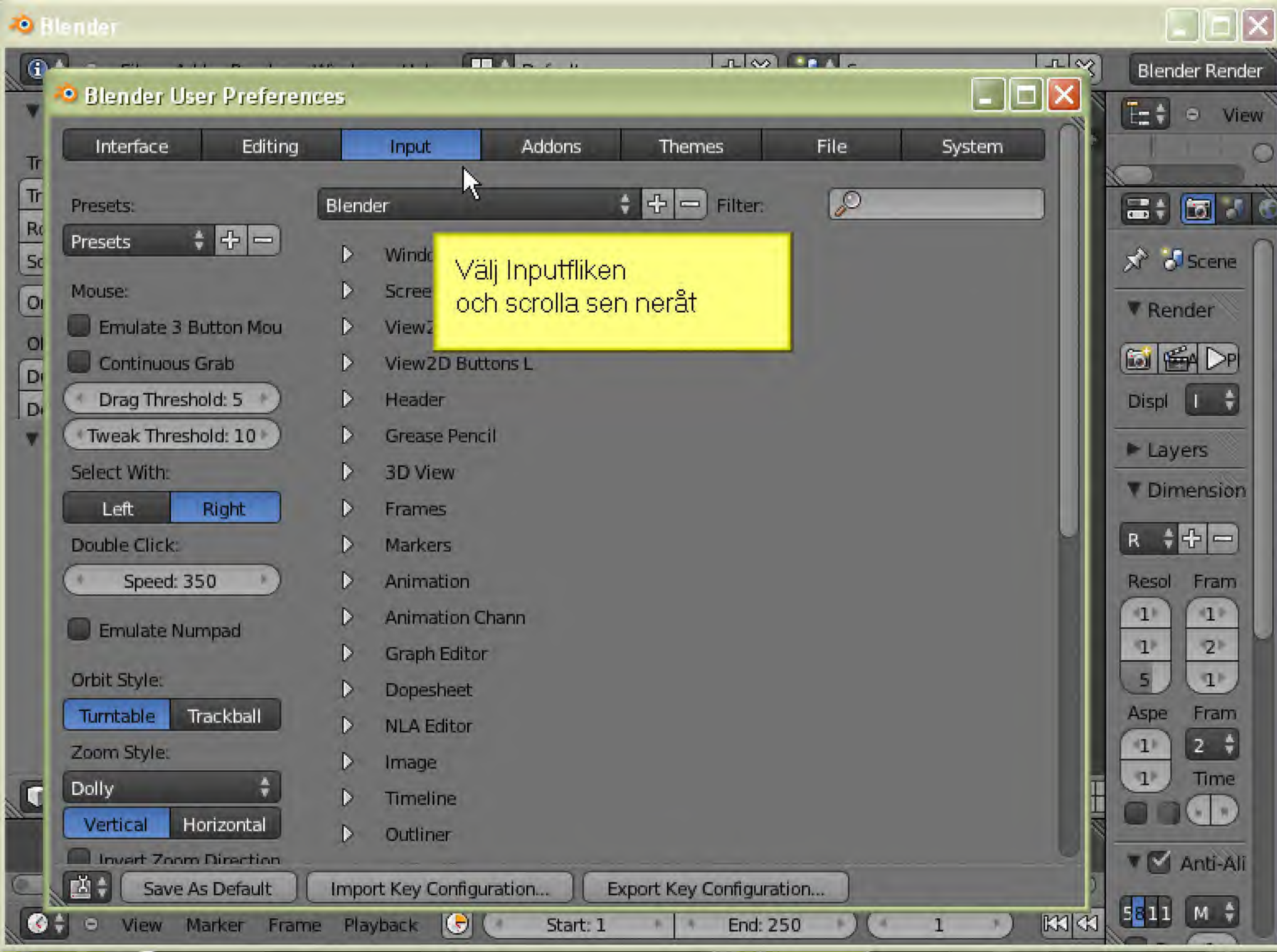
Fram

Time

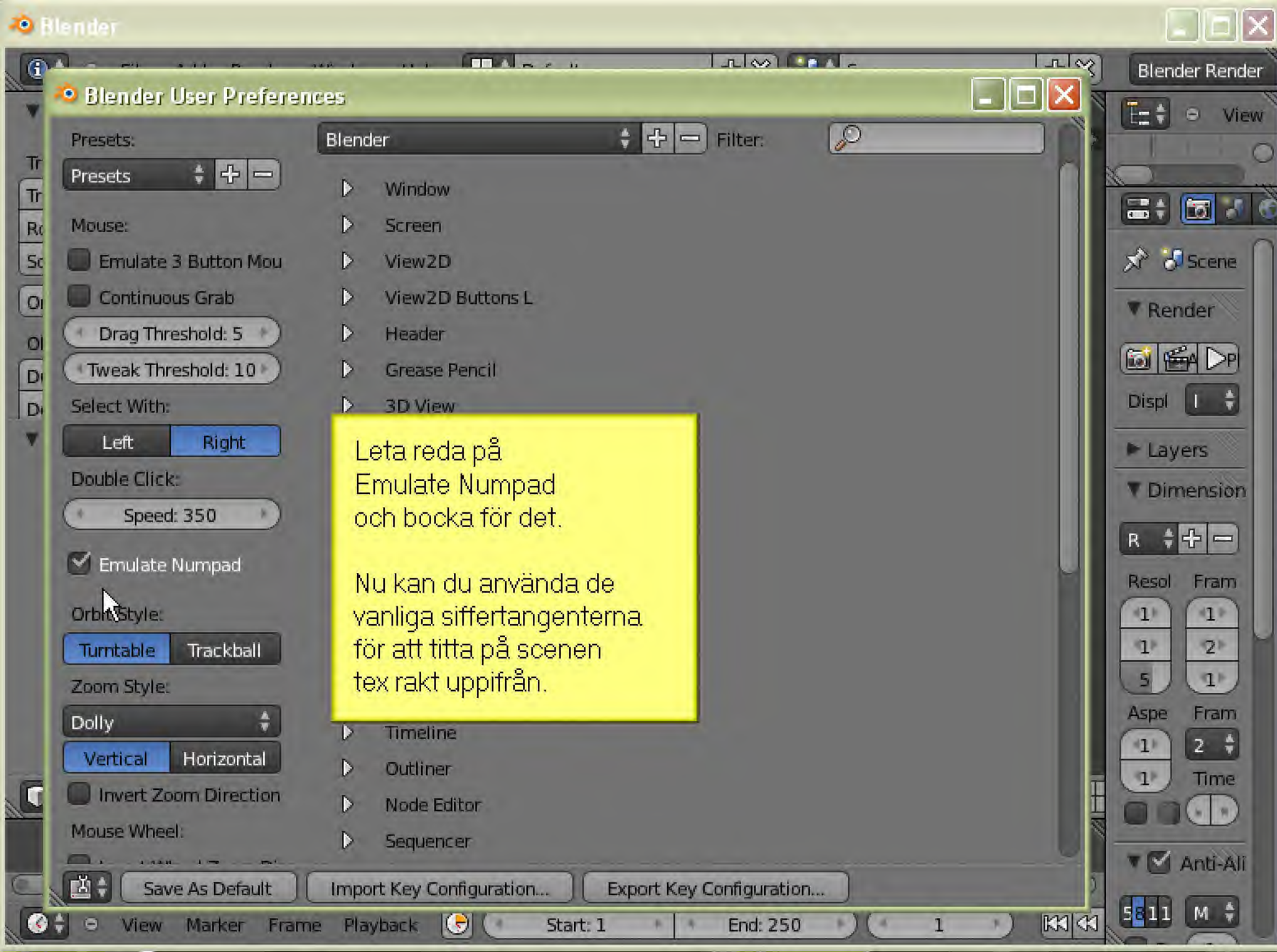
Anti-Ali











## Blender User Preferences

Presets:

Blender

Filter:

Presets

Window

Mouse:

Screen

☐ Emulate 3 Button Mou

View2D

☐ Continuous Grab

View2D Buttons L

Drag Threshold: 5

Header

Tweak Threshold: 10

Grease Pencil

Select With:

3D View

Left

Right

Double Click:

Speed: 350

☒ Emulate Numpad

Orbit Style:

Turntable

Trackball

Zoom Style:

Dolly

Vertical

Horizontal

☐ Invert Zoom Direction

Mouse Wheel:

Timeline

Outliner

Node Editor

Sequencer

Leta reda på  
Emulate Numpad  
och bocka för det.

Nu kan du använda de  
vanliga sifvertangenterna  
för att titta på scenen  
tex rakt uppifrån.

Save As Default

Import Key Configuration...

Export Key Configuration...

View

Marker

Frame

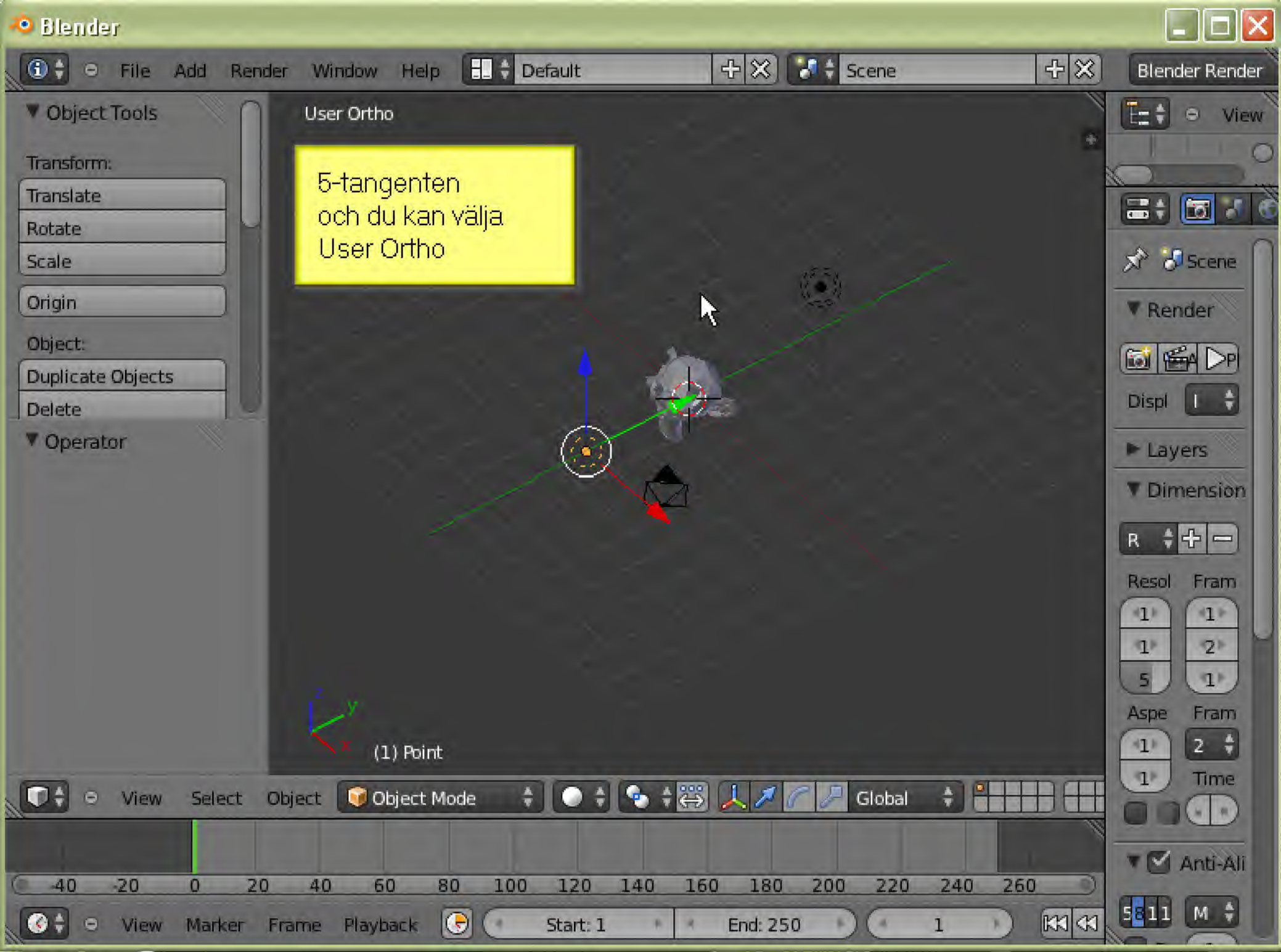
Playback

Start: 1

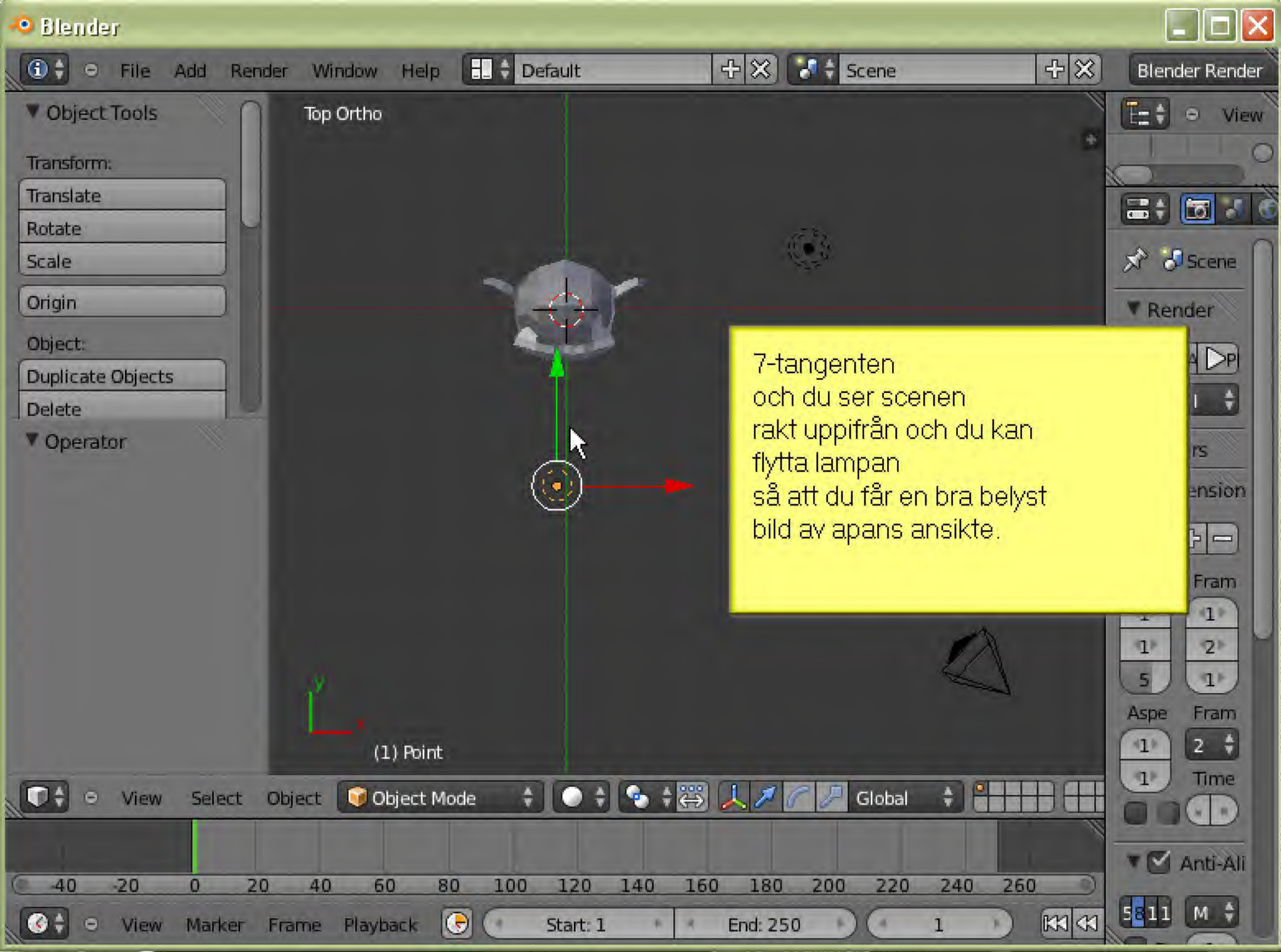
End: 250

1

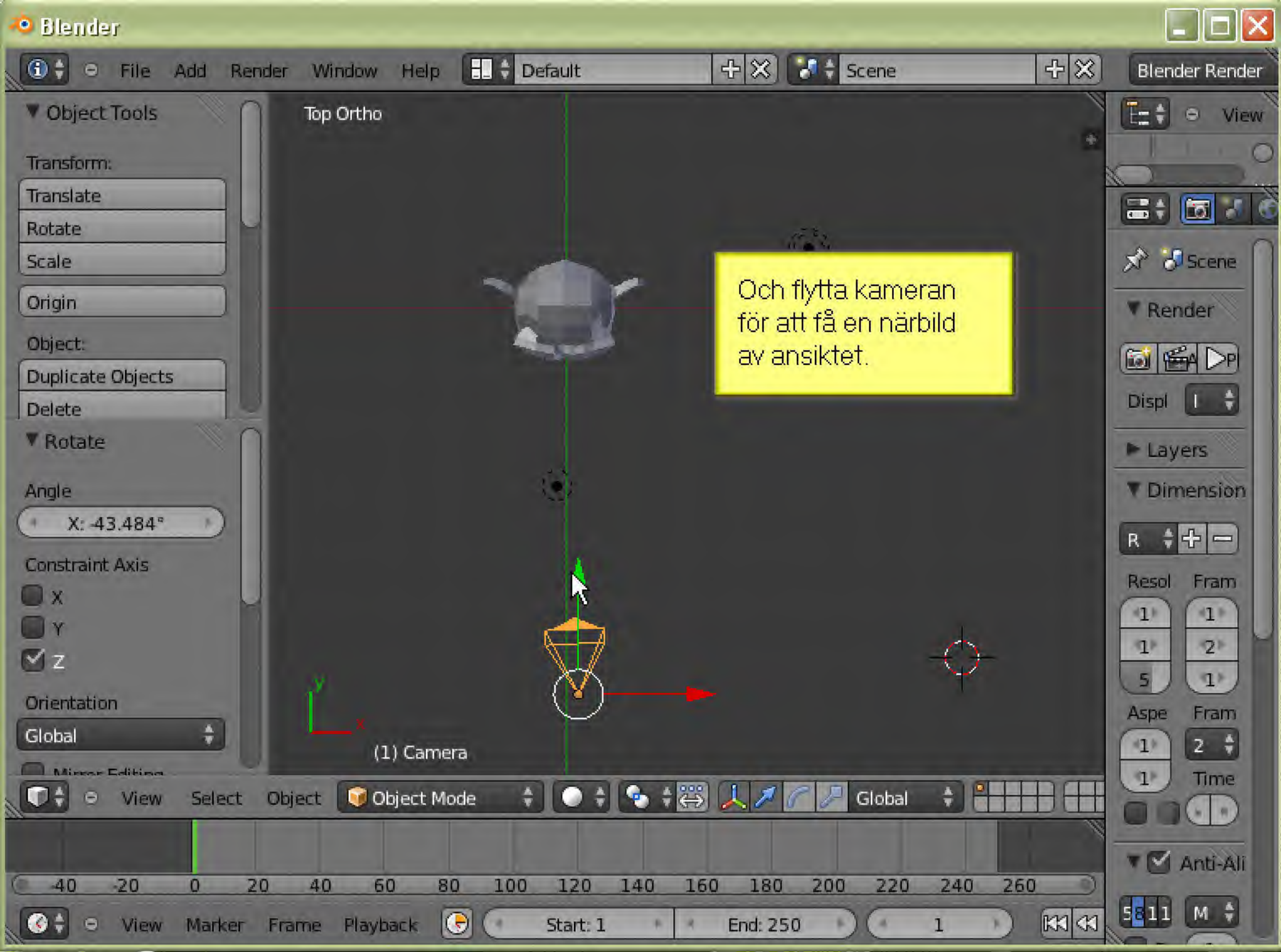
5811 M



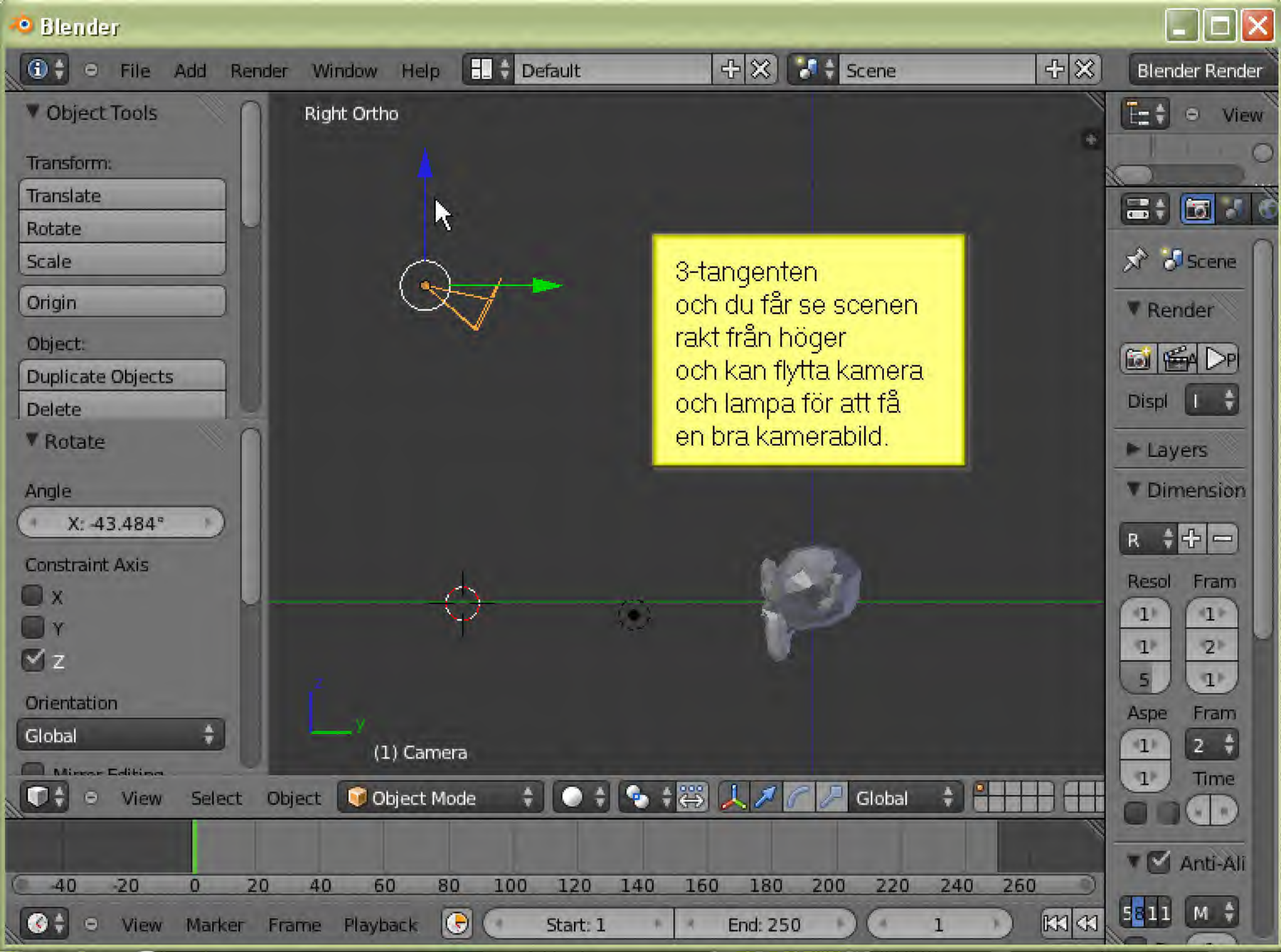


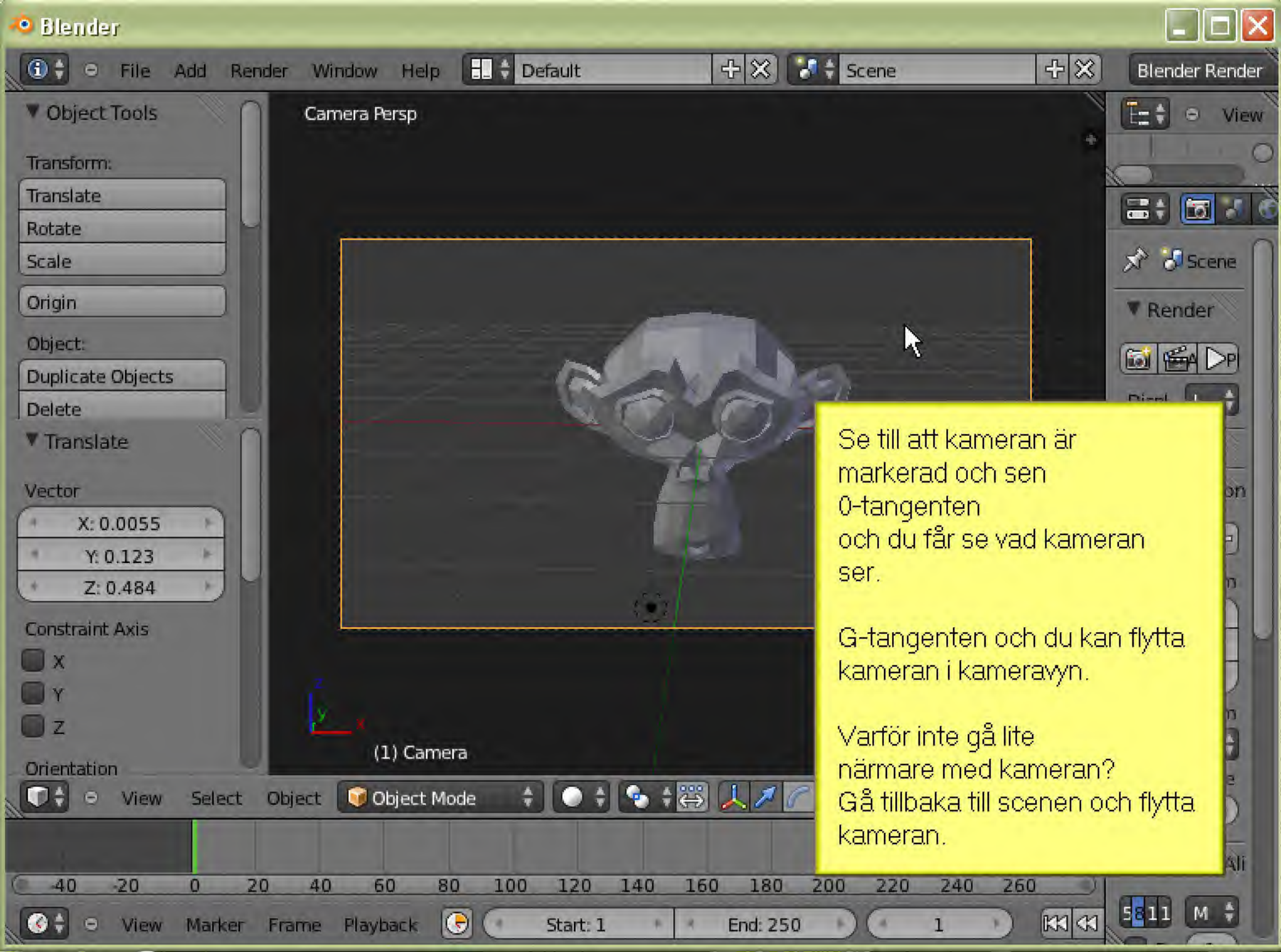


7-tangenten  
och du ser scenen  
rakt uppifrån och du kan  
flytta lampan  
så att du får en bra belyst  
bild av apans ansikte.









Se till att kameran är markerad och sen 0-tangenten och du får se vad kameran ser.

G-tangenten och du kan flytta kameran i kameravyn.

Varför inte gå lite närmare med kameran? Gå tillbaka till scenen och flytta kameran.





Object Tools

Transform:

Translate

Rotate

Scale

Origin

Object:

Duplicate Objects

Delete

Translate

Vector

X: 0.0105

Y: 0.04247

Z: 0.165

Constraint Axis

X

Y

Z

Orientation

View

Select

Object

Object Mode

Global

Global

View

Scene

Render

Render

Displ

Layers

Dimension

+

Fram

1

2

5

Aspe

1

2

Time

1

Anti-Ali

Ansiktet har kommit  
närmare  
och munnen syns  
lite bättre.

Camera Persp



(1) Camera

-40 -20 0 20 40 60 80 100 120 140 160 180 200 220 240 260

View

Marker

Frame

Playback

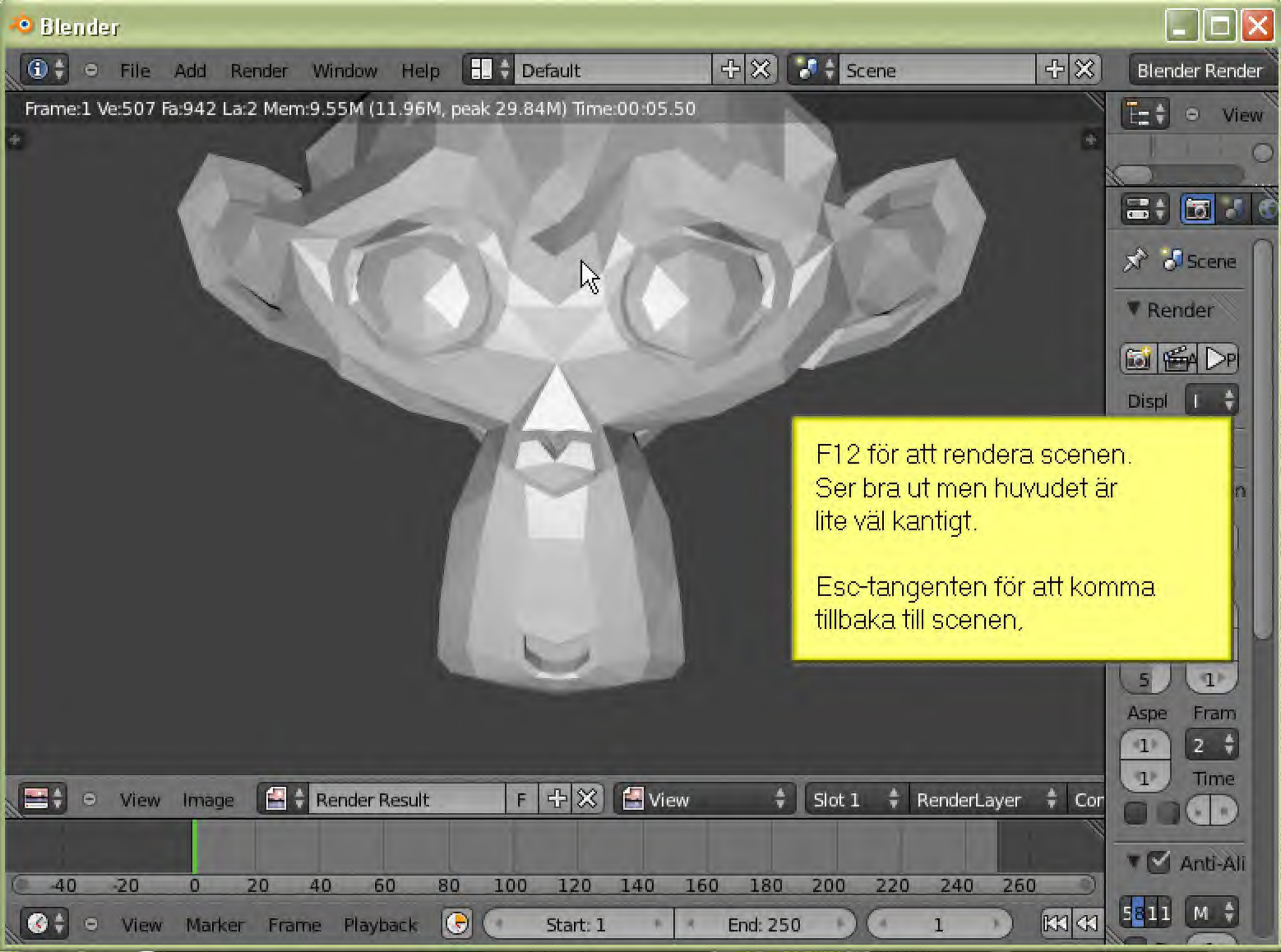
Start: 1

End: 250

1

11

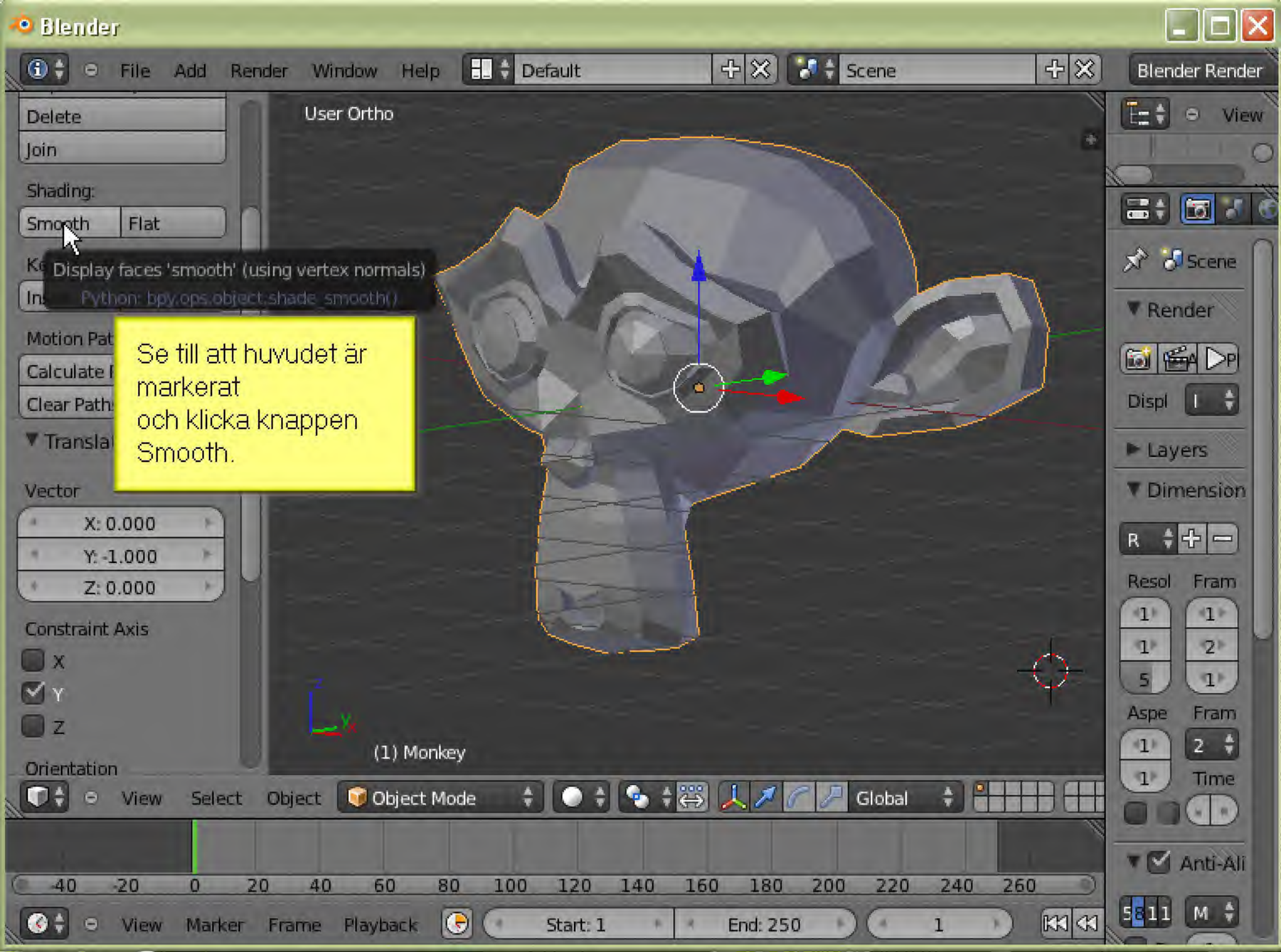
M



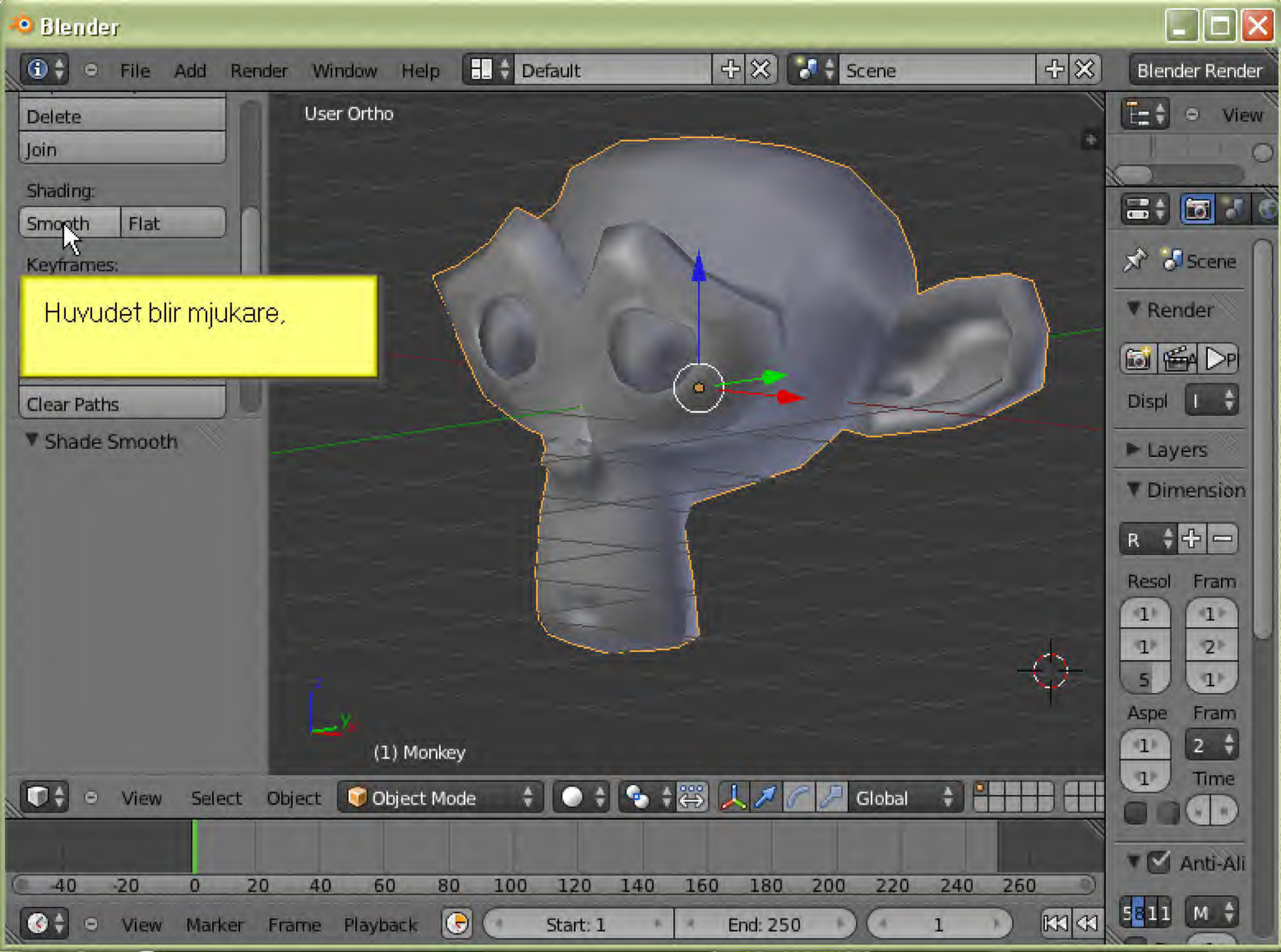
F12 för att rendera scenen.  
Ser bra ut men huvudet är  
lite väl kantigt.

Esc-tangenten för att komma  
tillbaka till scenen.

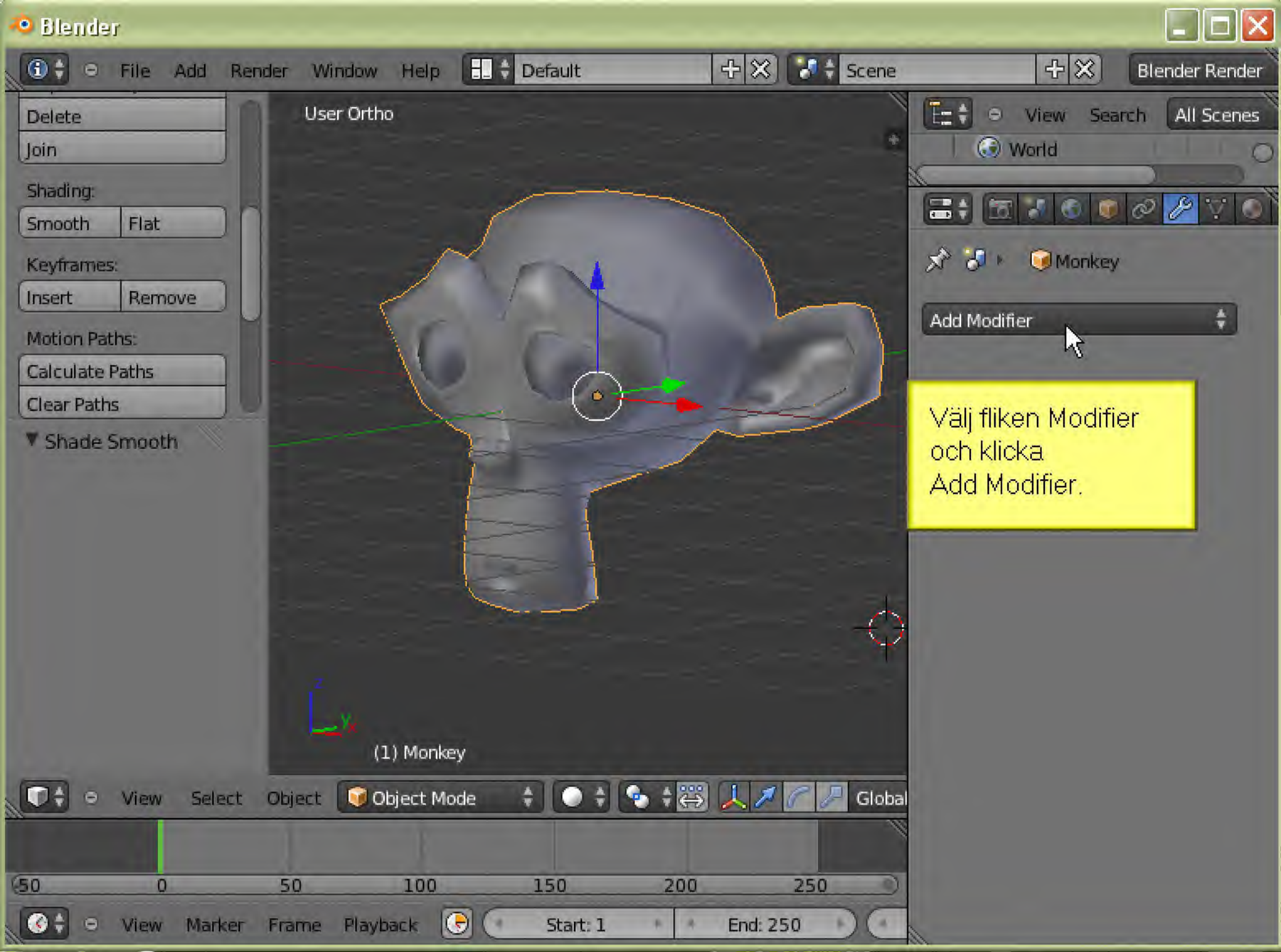












Delete  
Join

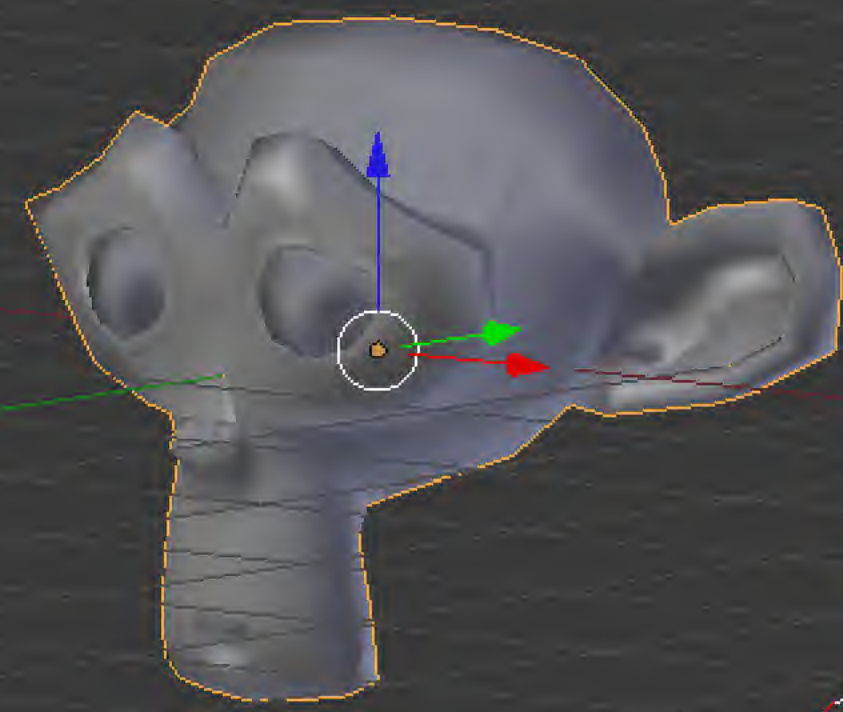
Shading:  
Smooth Flat

Keyframes:  
Insert Remove

Motion Paths:  
Calculate Paths  
Clear Paths

▼ Shade Smooth

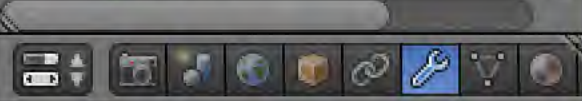
User Ortho



(1) Monkey

View Search All Scenes

World



Monkey

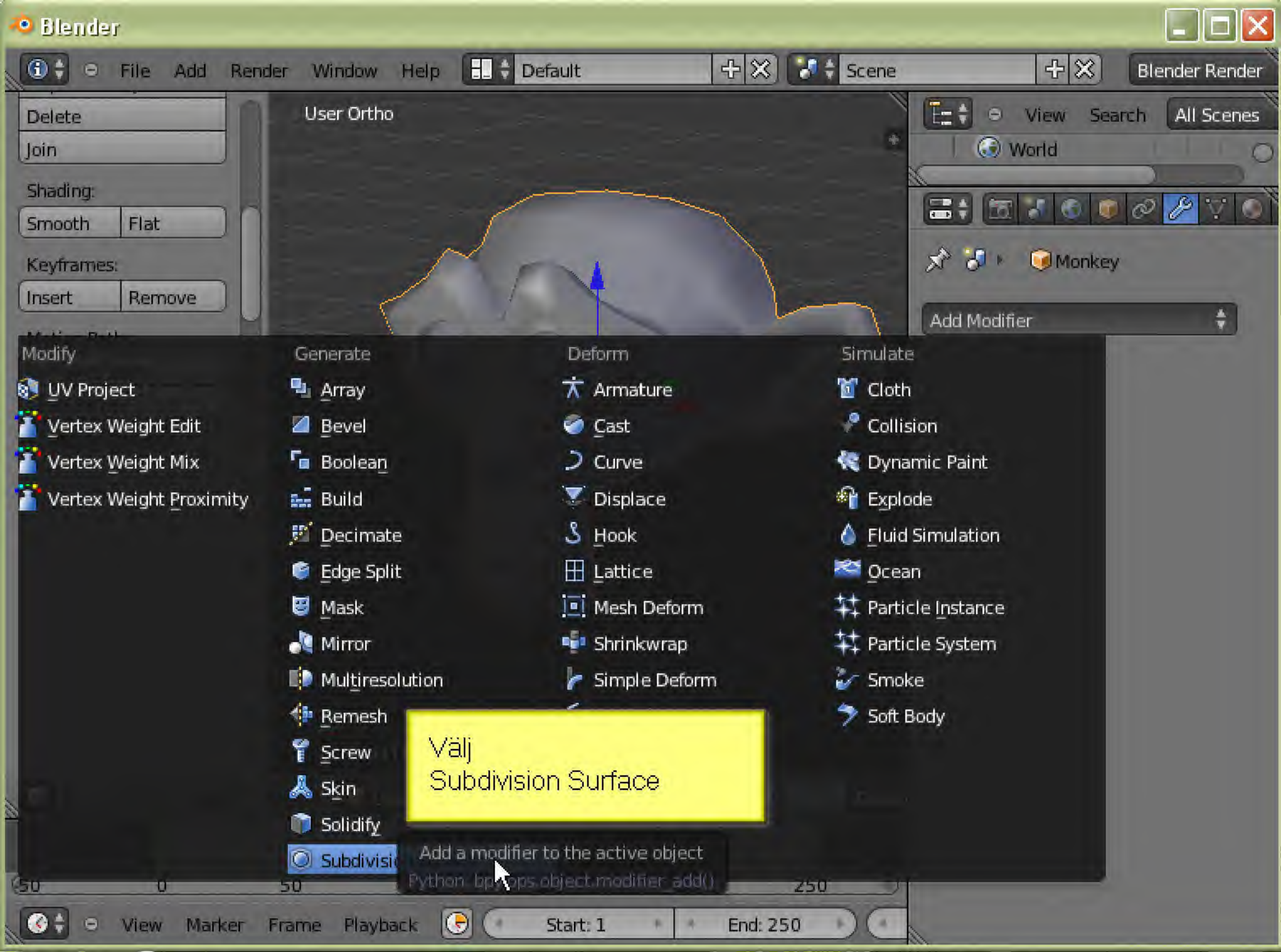
Add Modifier

Välj fliken Modifier  
och klicka  
Add Modifier.

View Select Object Object Mode

50 0 50 100 150 200 250

View Marker Frame Playback Start: 1 End: 250



Delete

Join

Shading:

Smooth Flat

Keyframes:

Insert Remove

View Search All Scenes

World

Monkey

Add Modifier

Modify

- UV Project
- Vertex Weight Edit
- Vertex Weight Mix
- Vertex Weight Proximity

Generate

- Array
- Bevel
- Boolean
- Build
- Decimate
- Edge Split
- Mask
- Mirror
- Multiresolution
- Remesh
- Screw
- Skin
- Solidify
- Subdivision Surface

Deform

- Armature
- Cast
- Curve
- Displace
- Hook
- Lattice
- Mesh Deform
- Shrinkwrap
- Simple Deform

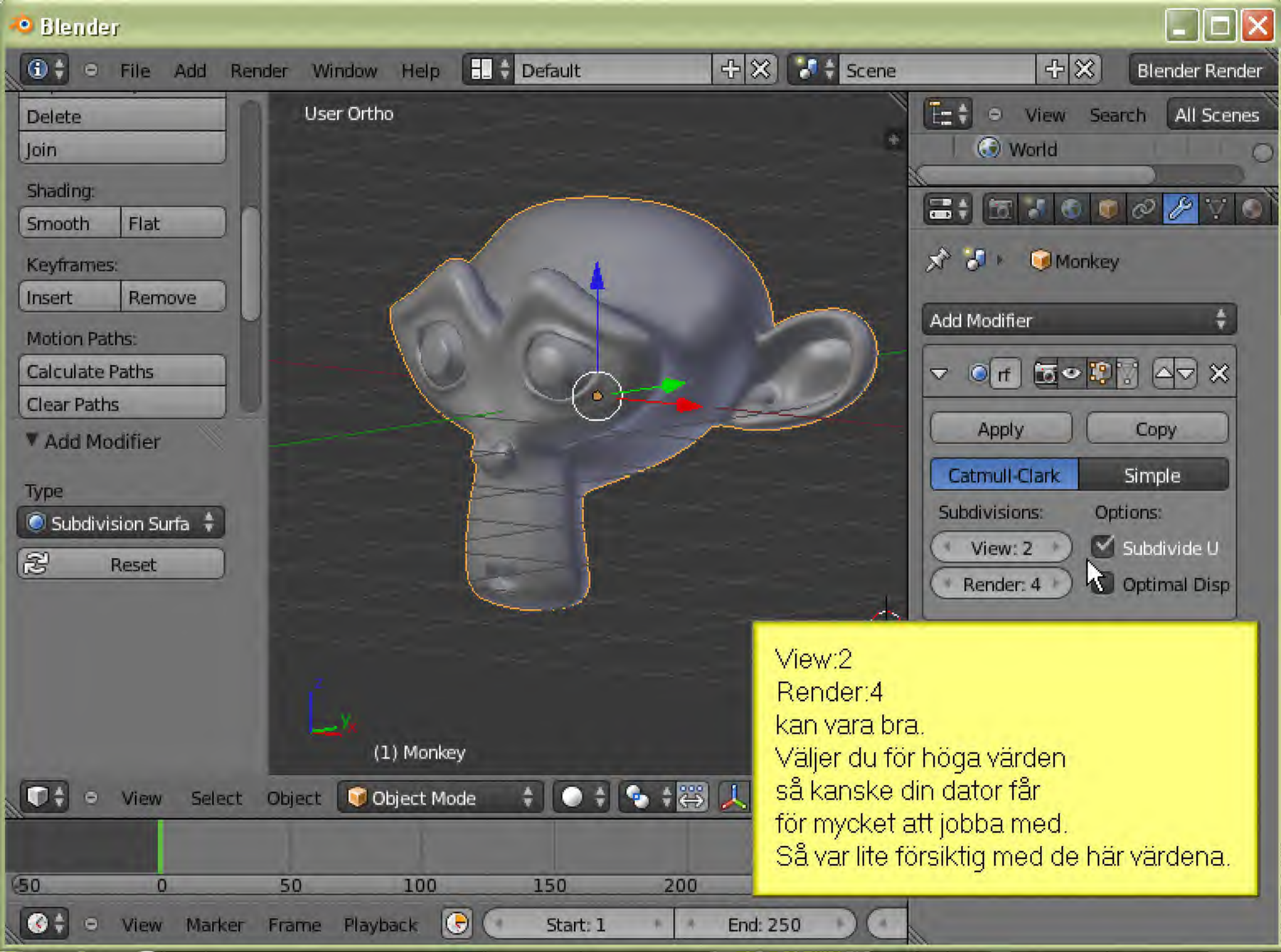
Simulate

- Cloth
- Collision
- Dynamic Paint
- Explode
- Fluid Simulation
- Ocean
- Particle Instance
- Particle System
- Smoke
- Soft Body

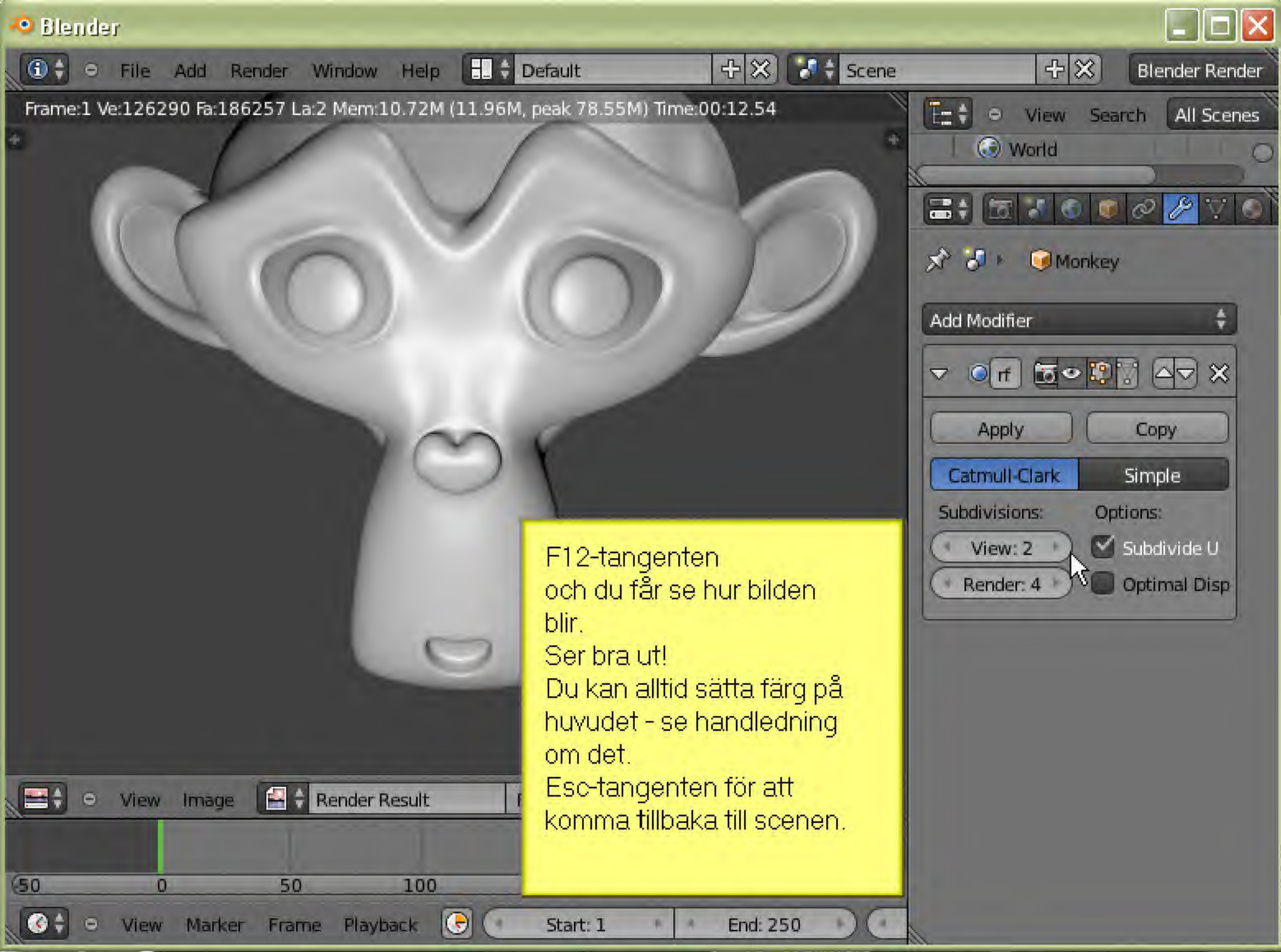
Välj Subdivision Surface

Add a modifier to the active object  
Python: bpy.ops.object.modifier.add()





View:2  
Render:4  
kan vara bra.  
Väljer du för höga värden  
så kanske din dator får  
för mycket att jobba med.  
Så var lite försiktig med de här värdena.



Frame:1 Ve:126290 Fa:186257 La:2 Mem:10.72M (11.96M, peak 78.55M) Time:00:12.54

F12-tangenten  
och du får se hur bilden  
blir.  
Ser bra ut!  
Du kan alltid sätta färg på  
huvudet - se handledning  
om det.  
Esc-tangenten för att  
komma tillbaka till scenen.





### Lipsync Importer

Imports Moho's (Papagayo, Jlipsync, Yolo) file and add...

<b>UI location</b>	3d window >> tool shelf		
<b>Version</b>	0.5	<b>Author(s)</b>	Yousef
<b>Blender</b>	2.62	<b>License</b>	GPL

Script-filen  
io\_import\_lipSync\_Importer.py  
som du laddade hem  
behöver placeras  
där Blender lätt kan hitta den.

### Executable information

<b>File name</b>	io_import_lipsync_Importer.py
<b>Current version download</b>	<a href="https://svn.blender.org/svnroot/bf-extensions/contrib/py/scripts/addons/io_import_lipSync_Importer.py">https://svn.blender.org/svnroot/bf-extensions/contrib/py/scripts/addons/io_import_lipSync_Importer.py</a>

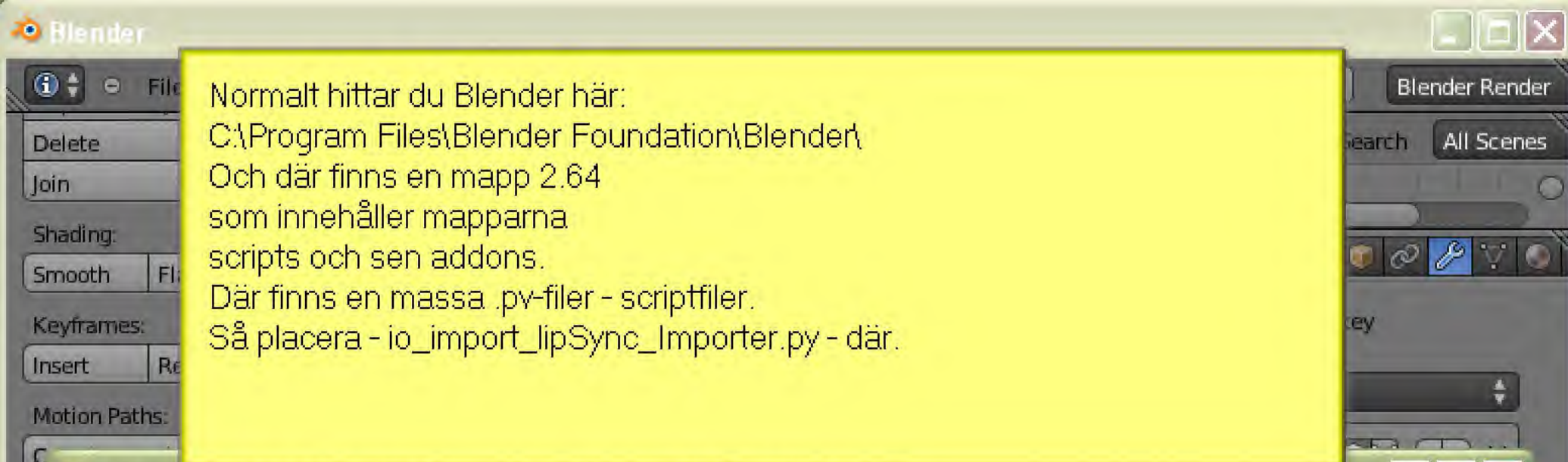
### Links and troubleshooting

<b>Links</b>	<a href="http://blenderartists.org/forum/showthread.php?t=197408">http://blenderartists.org/forum/showthread.php?t=197408</a>
--------------	---

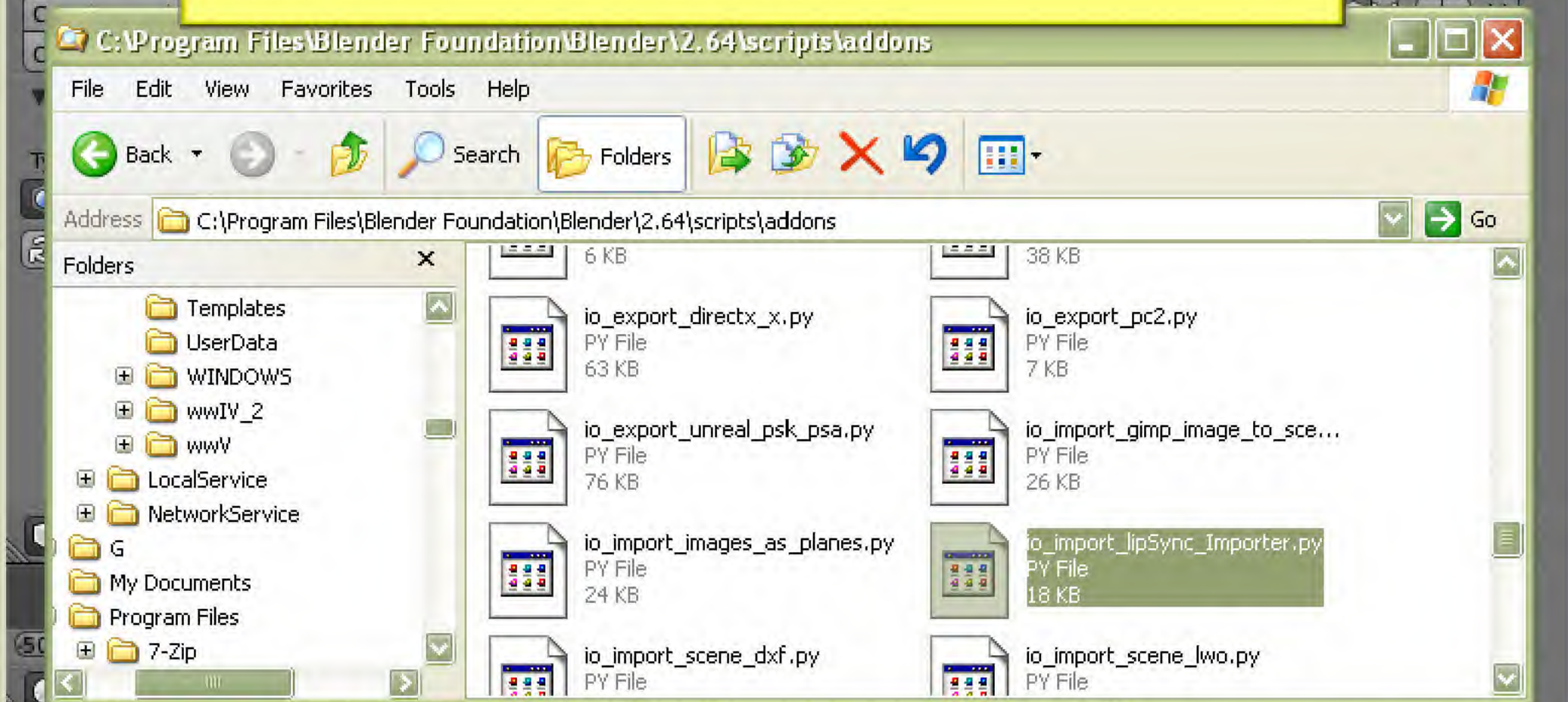
- Open Link in New Tab
- Open Link in New Window
- Bookmark This Link
- Save Link As...
- Copy Link Location
- Inspect Element (Q)







Normalt hittar du Blender här:  
C:\Program Files\Blender Foundation\Blender\  
Och där finns en mapp 2.64  
som innehåller mapparna  
scripts och sen addons.  
Där finns en massa .py-filer - scriptfiler.  
Så placera - io\_import\_lipSync\_Importer.py - där.



C:\Program Files\Blender Foundation\Blender\2.64\scripts\addons

File Edit View Favorites Tools Help

Back Search Folders

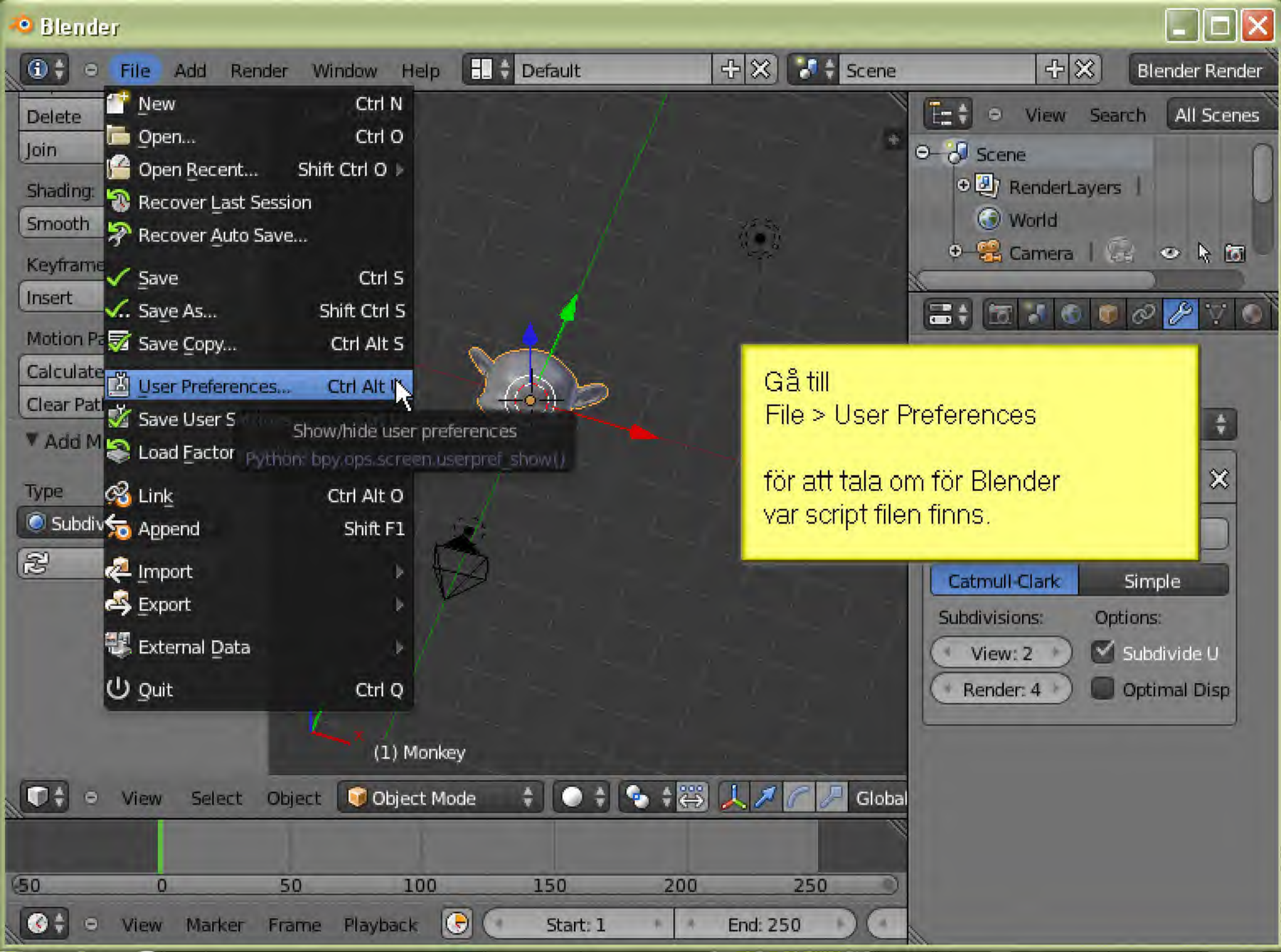
Address C:\Program Files\Blender Foundation\Blender\2.64\scripts\addons Go

Folders

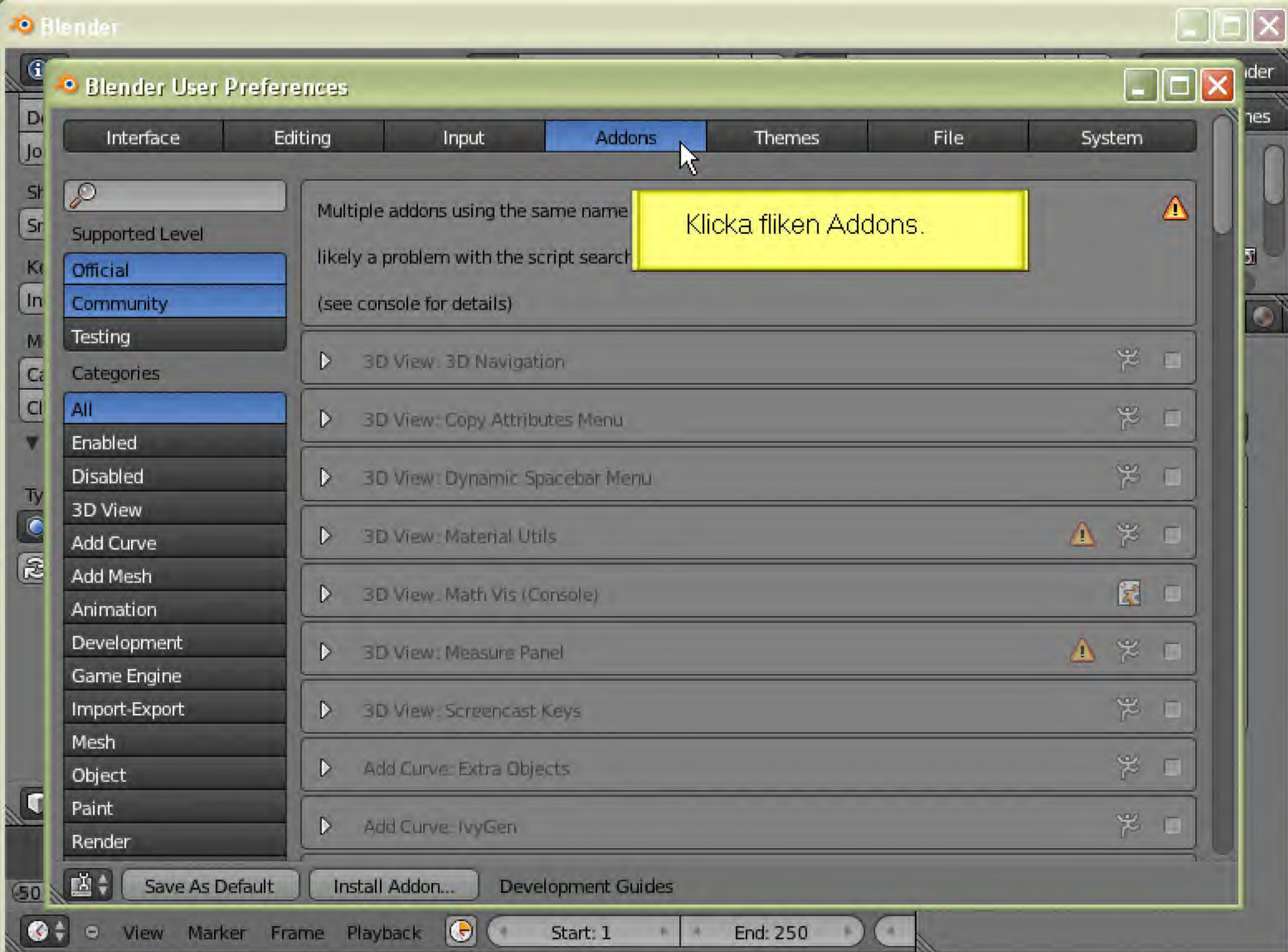
Templates  
UserData  
WINDOWS  
wwIV\_2  
wwV  
LocalService  
NetworkService  
G  
My Documents  
Program Files  
7-Zip

File Name	Size
io_export_directx_x.py	6 KB
io_export_directx_x.py	PY File 63 KB
io_export_unreal_psk_psa.py	38 KB
io_export_unreal_psk_psa.py	PY File 76 KB
io_import_images_as_planes.py	24 KB
io_import_images_as_planes.py	PY File 24 KB
io_import_scene_dxf.py	PY File
io_export_pc2.py	7 KB
io_export_pc2.py	PY File 7 KB
io_import_gimp_image_to_sce...	26 KB
io_import_gimp_image_to_sce...	PY File 26 KB
io_import_lipSync_Importer.py	18 KB
io_import_lipSync_Importer.py	PY File 18 KB
io_import_scene_lwo.py	PY File
io_import_scene_lwo.py	PY File



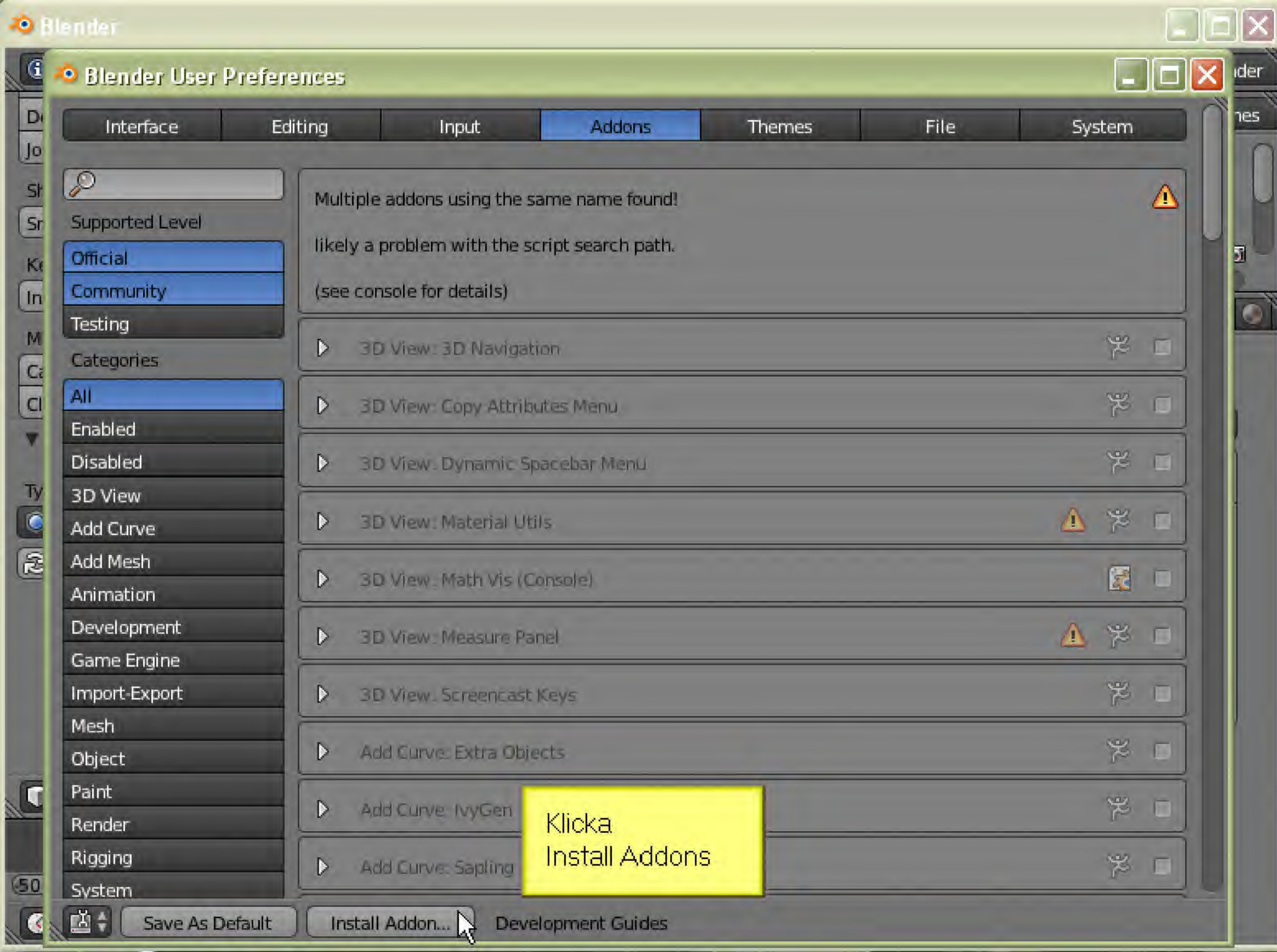


Gå till  
File > User Preferences  
  
för att tala om för Blender  
var script filen finns.



Klicka fliken Addons.





## Blender User Preferences

Interface

Editing

Input

Addons

Themes

File

System



Supported Level

Official

Community

Testing

Categories

All

Enabled

Disabled

3D View

Add Curve

Add Mesh

Animation

Development

Game Engine

Import-Export

Mesh

Object

Paint

Render

Rigging

System

Multiple addons using the same name found!

likely a problem with the script search path.

(see console for details)

▶ 3D View: 3D Navigation

▶ 3D View: Copy Attributes Menu

▶ 3D View: Dynamic Spacebar Menu

▶ 3D View: Material Utils

▶ 3D View: Math Vis (Console)

▶ 3D View: Measure Panel

▶ 3D View: Screencast Keys

▶ Add Curve: Extra Objects

▶ Add Curve: IvyGen

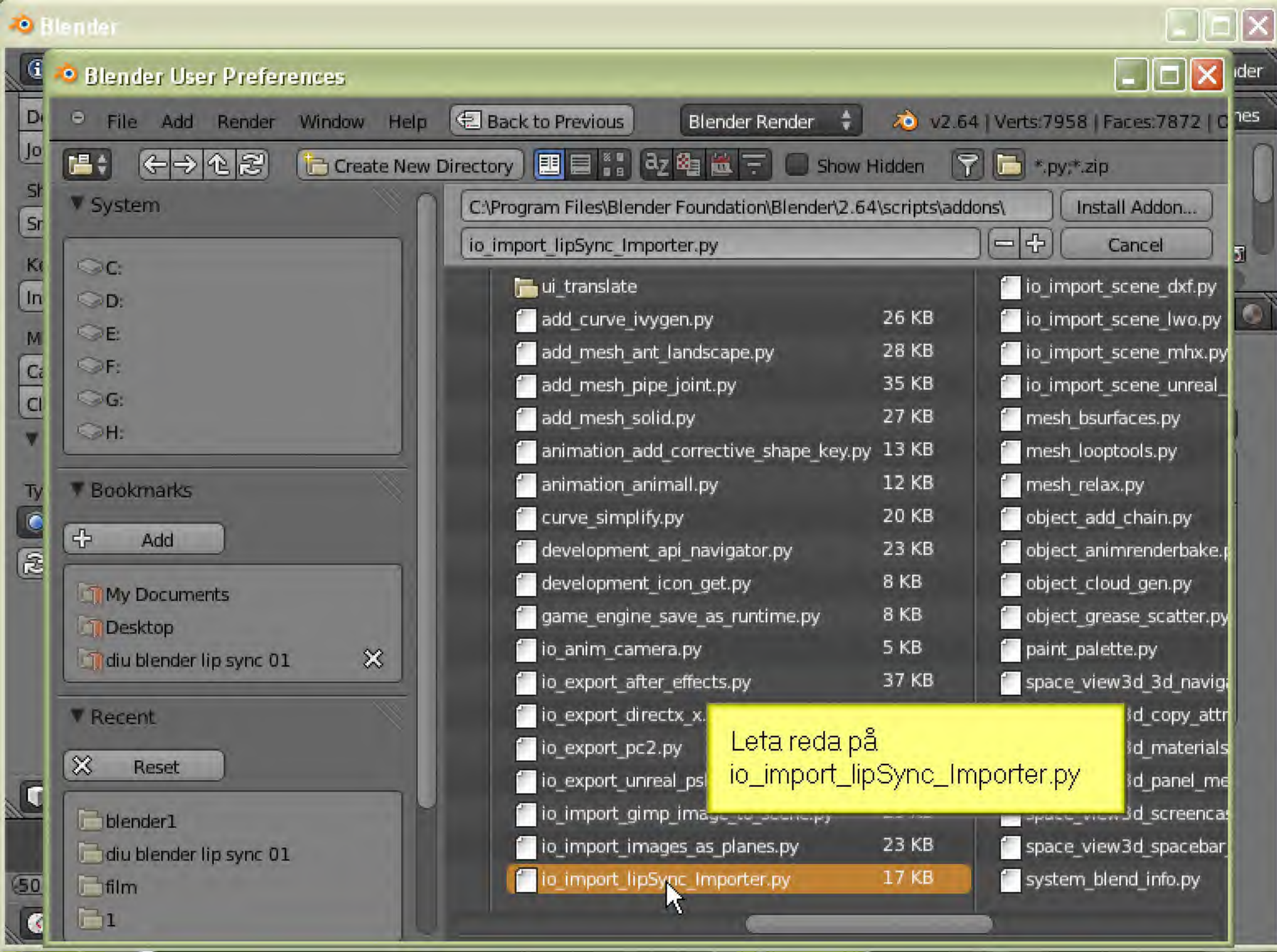
▶ Add Curve: Sapling

Klicka  
Install Addons

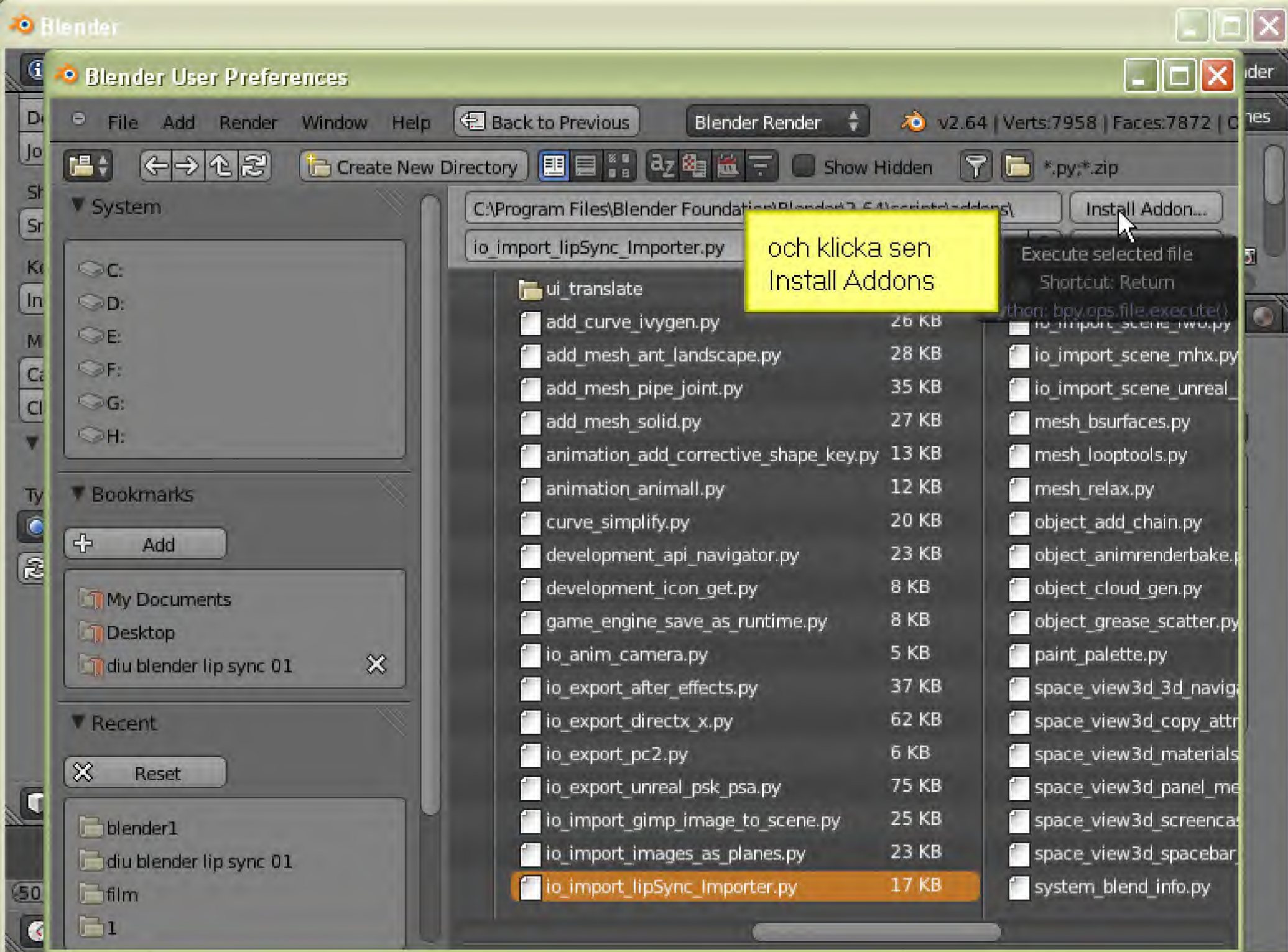
Save As Default

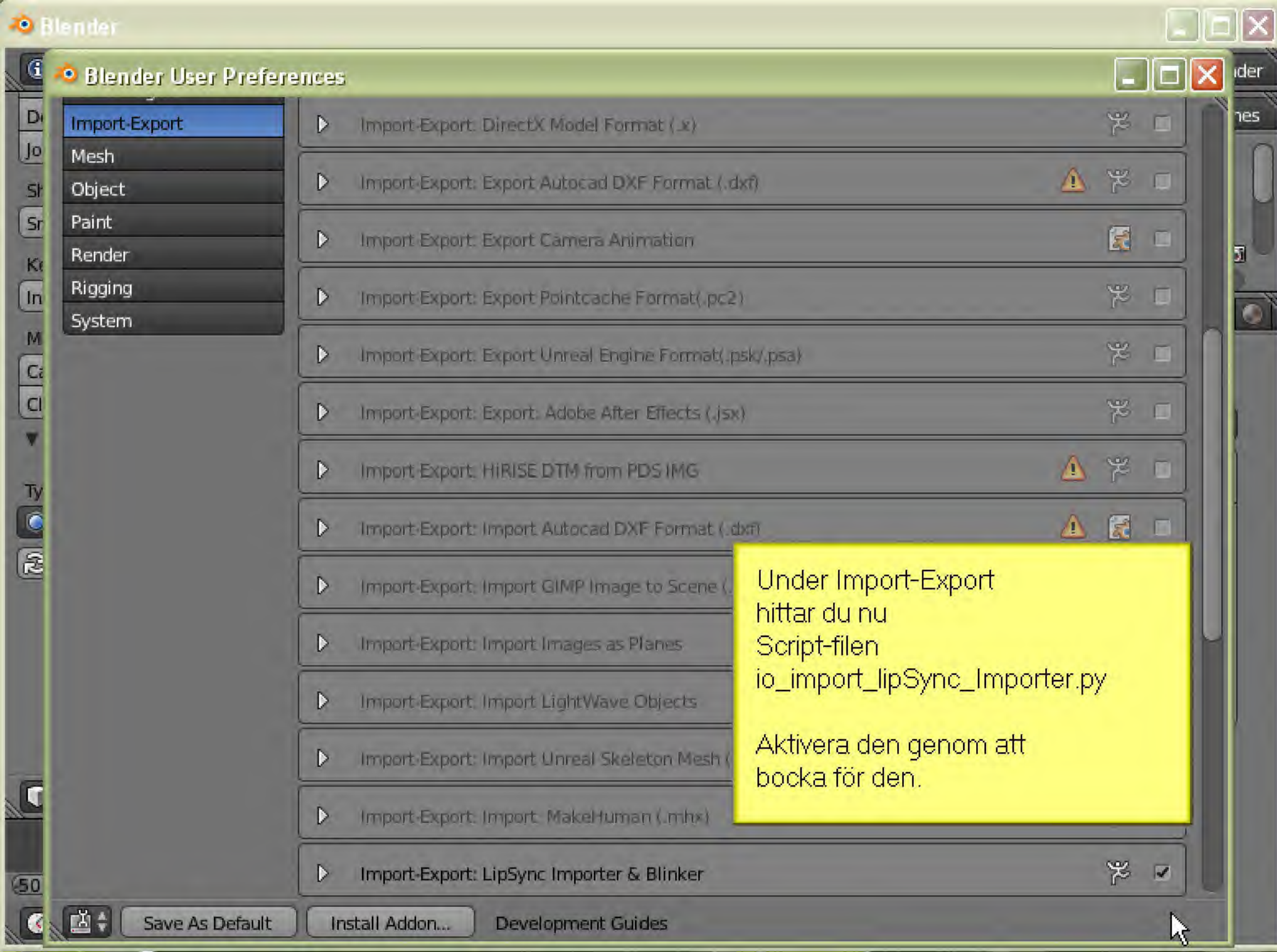
Install Addon...

Development Guides









## Blender User Preferences

Import-Export

Mesh

Object

Paint

Render

Rigging

System

▶ Import-Export: DirectX Model Format (.x)

▶ Import-Export: Export Autocad DXF Format (.dxf)

▶ Import-Export: Export Camera Animation

▶ Import-Export: Export Pointcache Format(.pc2)

▶ Import-Export: Export Unreal Engine Format(.psk/.psa)

▶ Import-Export: Export: Adobe After Effects (.jsx)

▶ Import-Export: HIRISE DTM from PDS IMG

▶ Import-Export: Import Autocad DXF Format (.dxf)

▶ Import-Export: Import GIMP Image to Scene (.gim)

▶ Import-Export: Import Images as Planes

▶ Import-Export: Import LightWave Objects

▶ Import-Export: Import Unreal Skeleton Mesh (.u)

▶ Import-Export: Import: MakeHuman (.mthx)

▶ Import-Export: LipSync Importer & Blinker

Under Import-Export  
hittar du nu  
Script-filen  
io\_import\_lipSync\_Importer.py

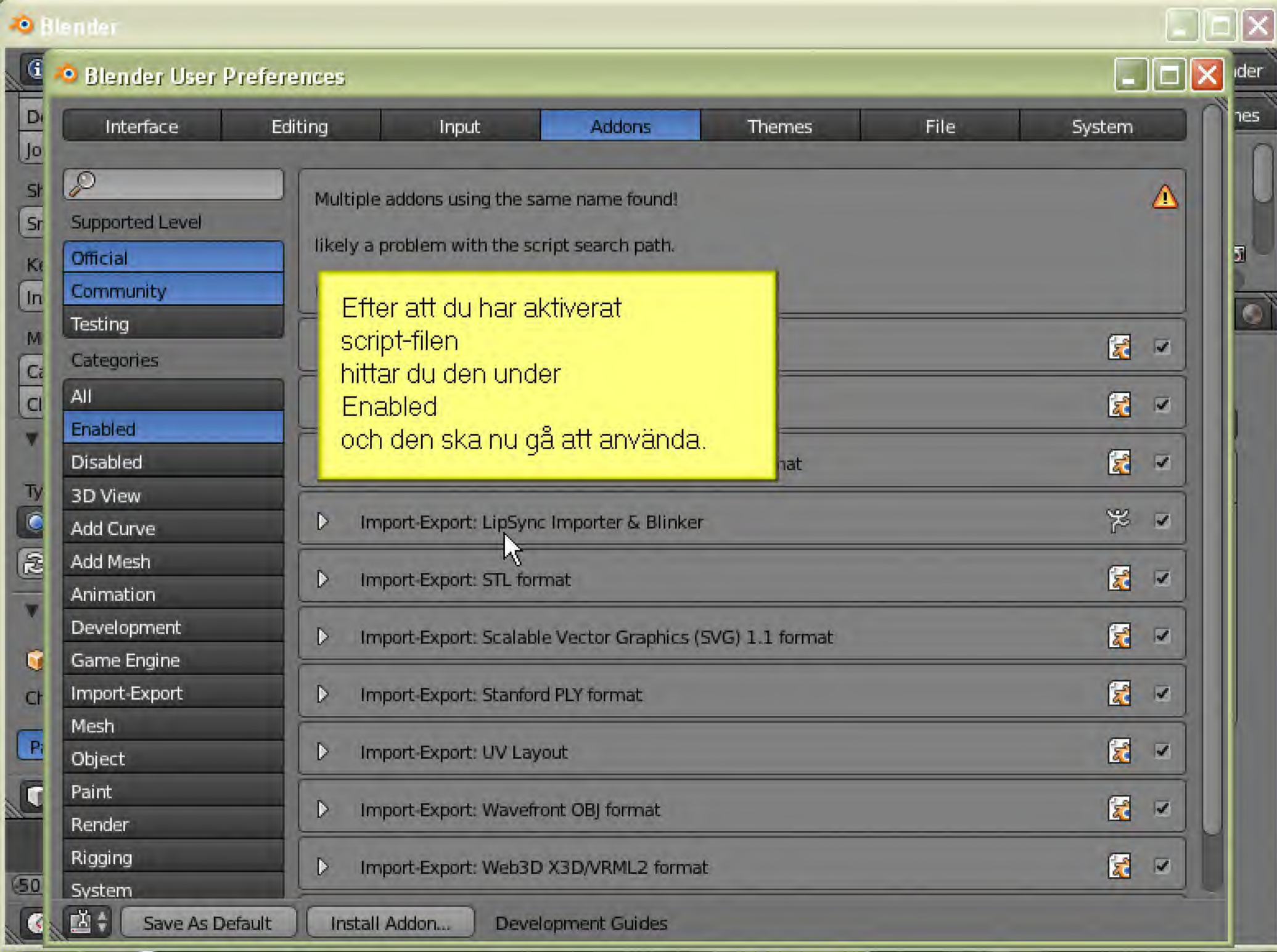
Aktivera den genom att  
bocka för den.

Save As Default

Install Addon...

Development Guides





## Blender User Preferences

Interface

Editing

Input

Addons

Themes

File

System



Supported Level

Official

Community

Testing

Categories

All

Enabled

Disabled

3D View

Add Curve

Add Mesh

Animation

Development

Game Engine

Import-Export

Mesh

Object

Paint

Render

Rigging

System

Multiple addons using the same name found!

likely a problem with the script search path.

Efter att du har aktiverat  
script-filen  
hittar du den under  
Enabled  
och den ska nu gå att använda.

▶ Import-Export: LipSync Importer & Blinker

▶ Import-Export: STL format

▶ Import-Export: Scalable Vector Graphics (SVG) 1.1 format

▶ Import-Export: Stanford PLY format

▶ Import-Export: UV Layout

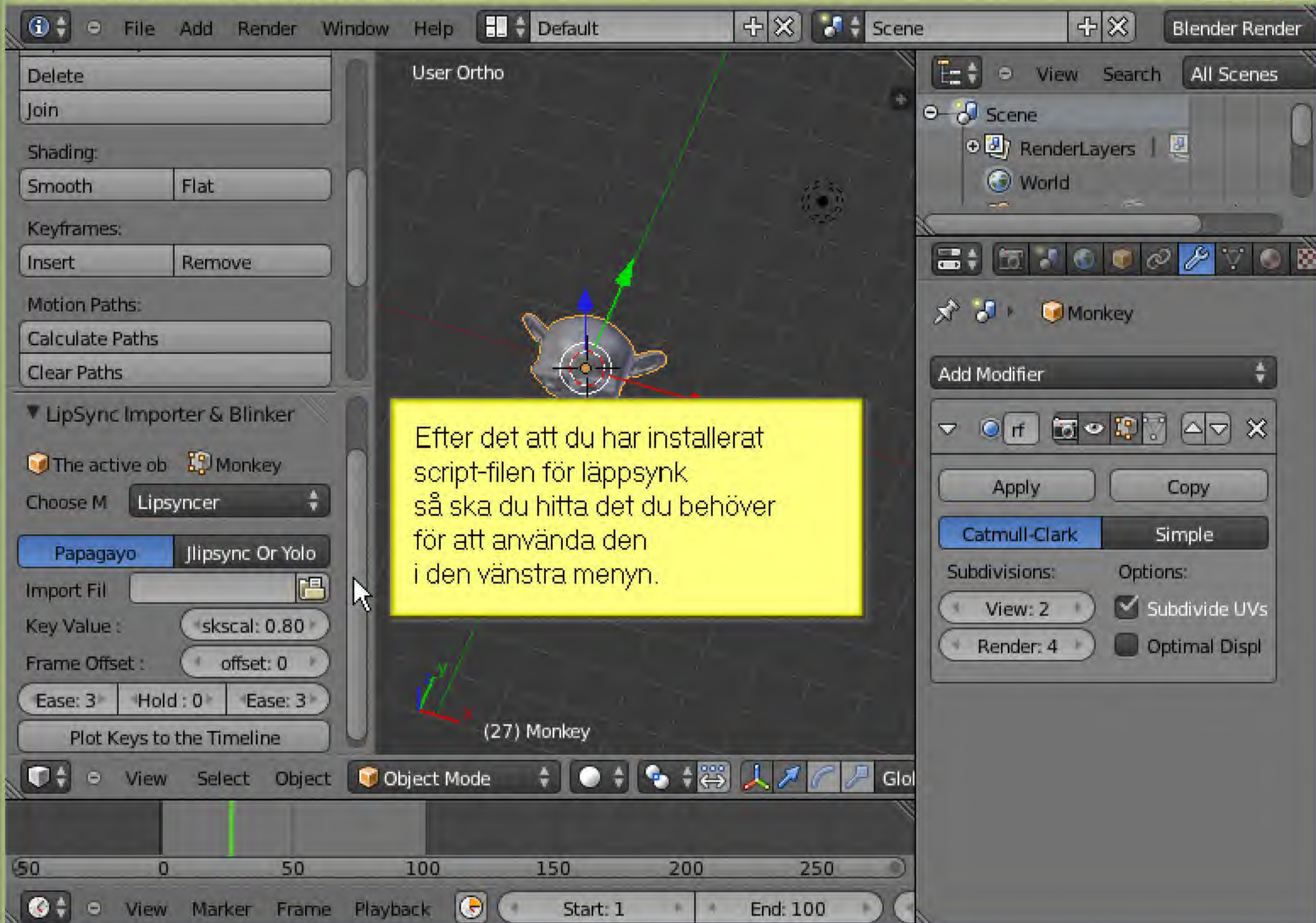
▶ Import-Export: Wavefront OBJ format

▶ Import-Export: Web3D X3D/VRML2 format

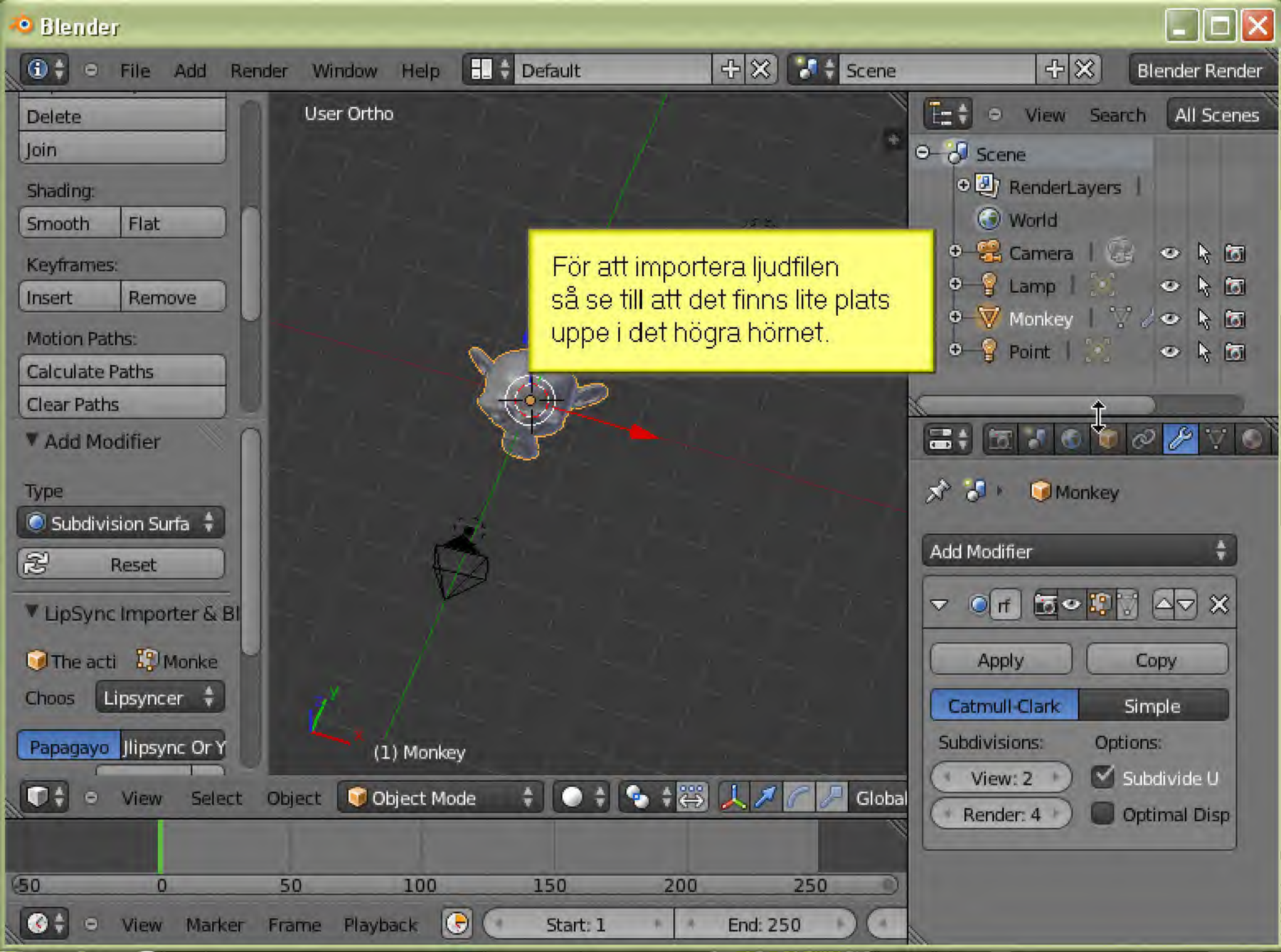
Save As Default

Install Addon...

Development Guides

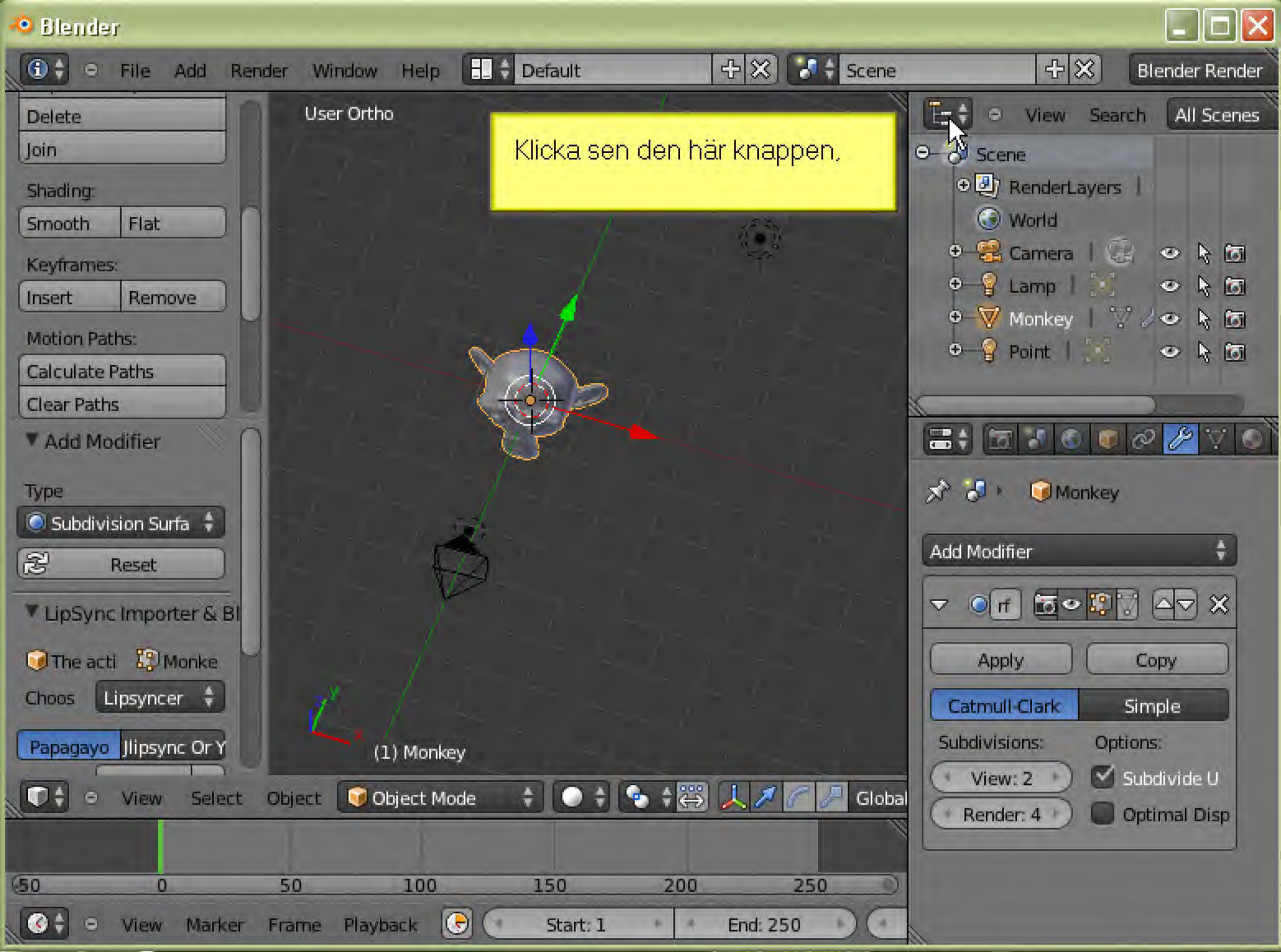






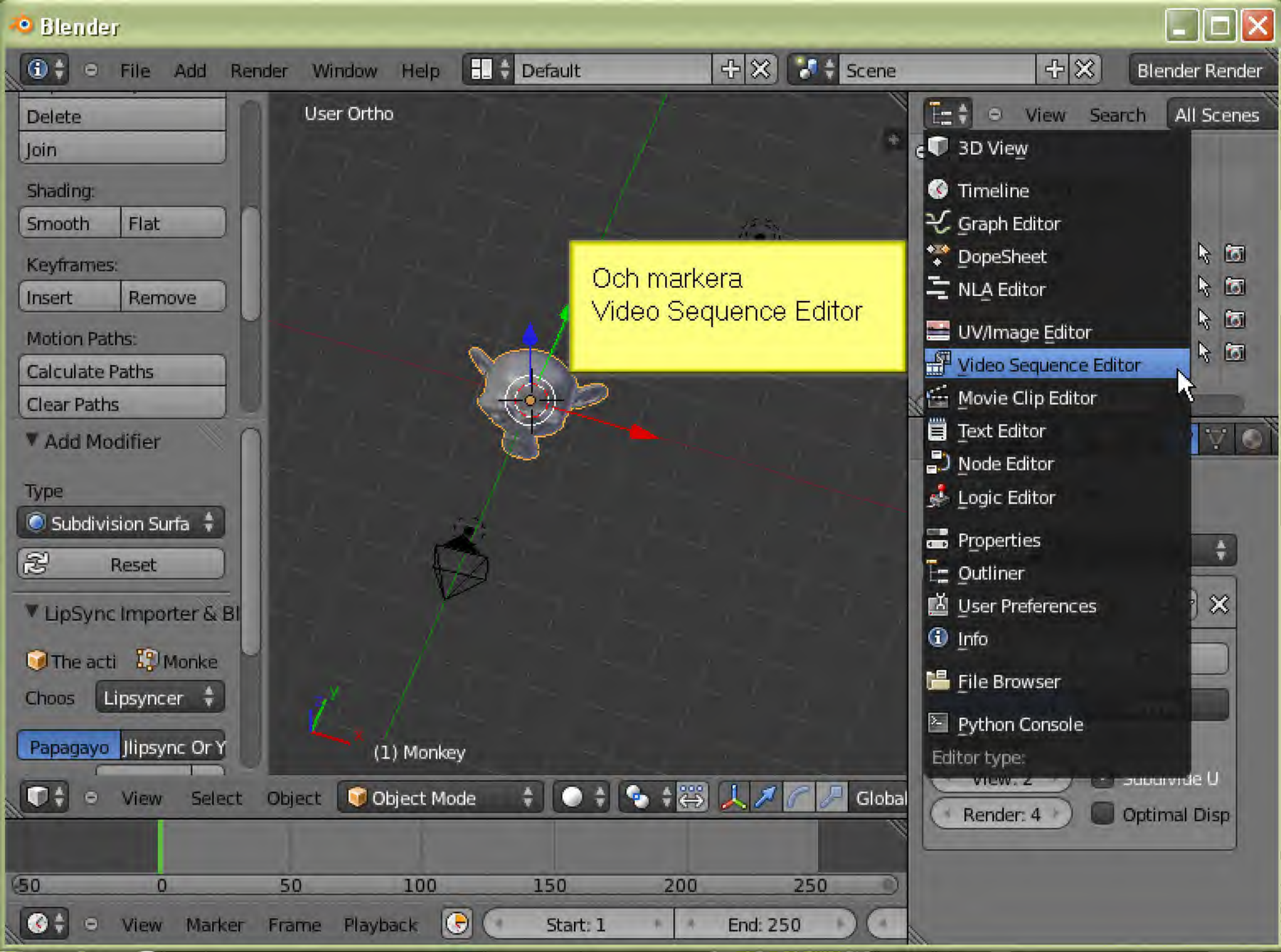
För att importera ljudfilen  
så se till att det finns lite plats  
uppe i det högra hörnet.





Klicka sen den här knappen.





Delete

Join

Shading:

Smooth

Flat

Keyframes:

Insert

Remove

Motion Paths:

Calculate Paths

Clear Paths

▼ Add Modifier

Type

Subdivision Surface

Reset

▼ LipSync Importer &amp; Bl

The acti Monke

Choos Lipsyncer

Papagayo Jlipsync Or Y

User Ortho

Och markera  
Video Sequence Editor

(1) Monkey

View Select Object Object Mode

Start: 1

End: 250

View Search All Scenes

3D View

Timeline

Graph Editor

DopeSheet

NLA Editor

UV/Image Editor

Video Sequence Editor

Movie Clip Editor

Text Editor

Node Editor

Logic Editor

Properties

Outliner

User Preferences

Info

File Browser

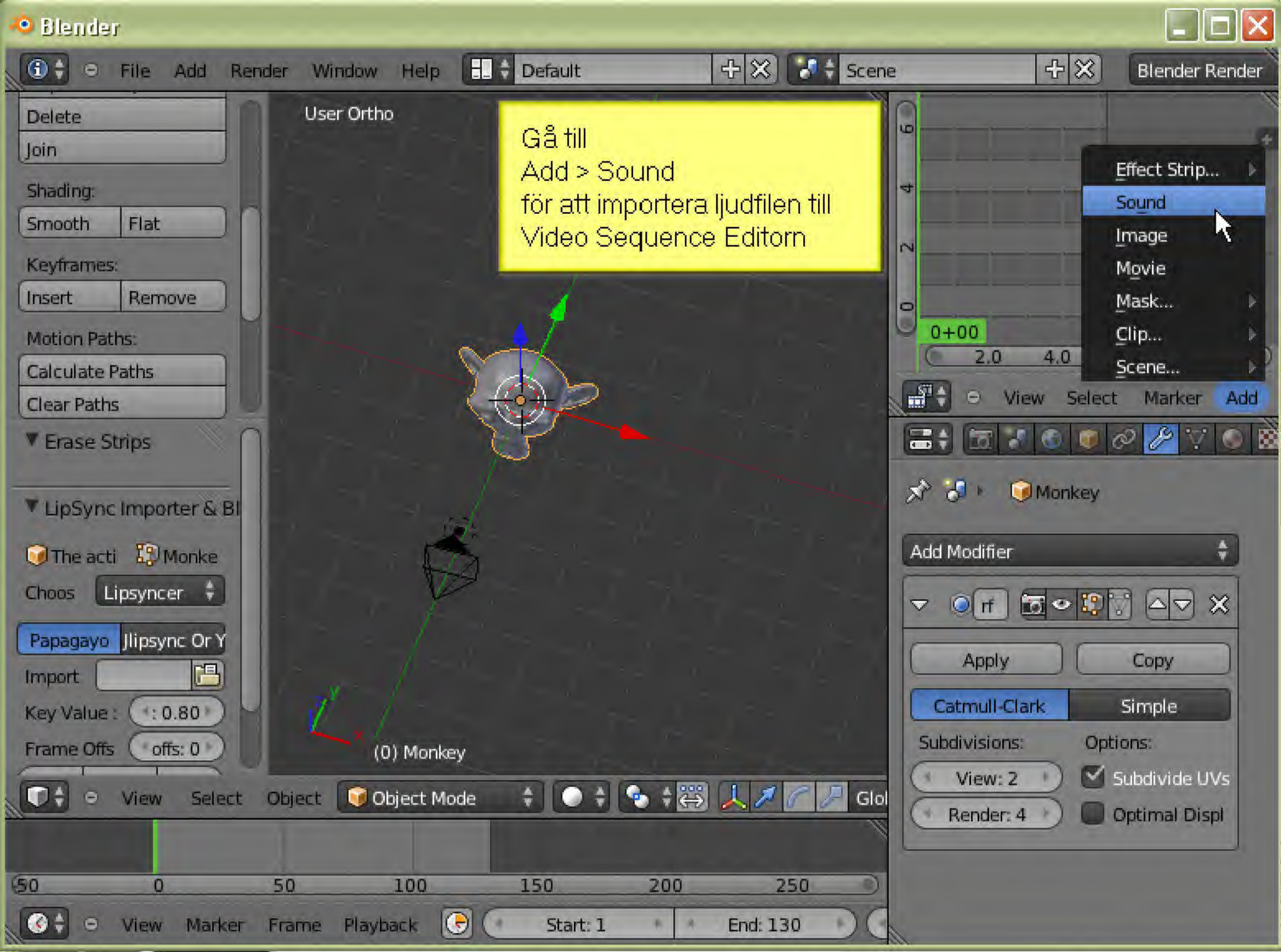
Python Console

Editor type:

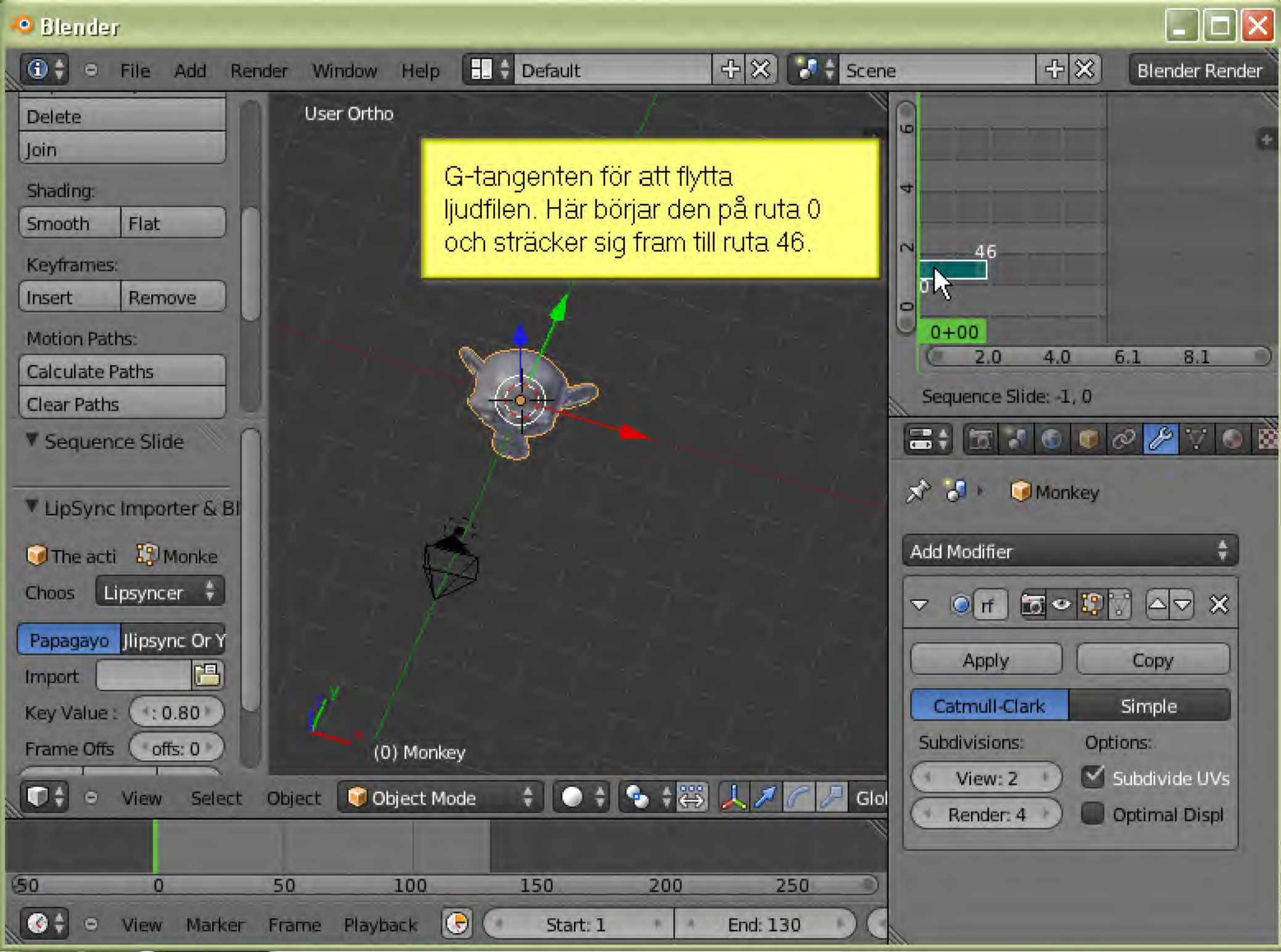
View: 2 Subdivide U

Render: 4 Optimal Disp



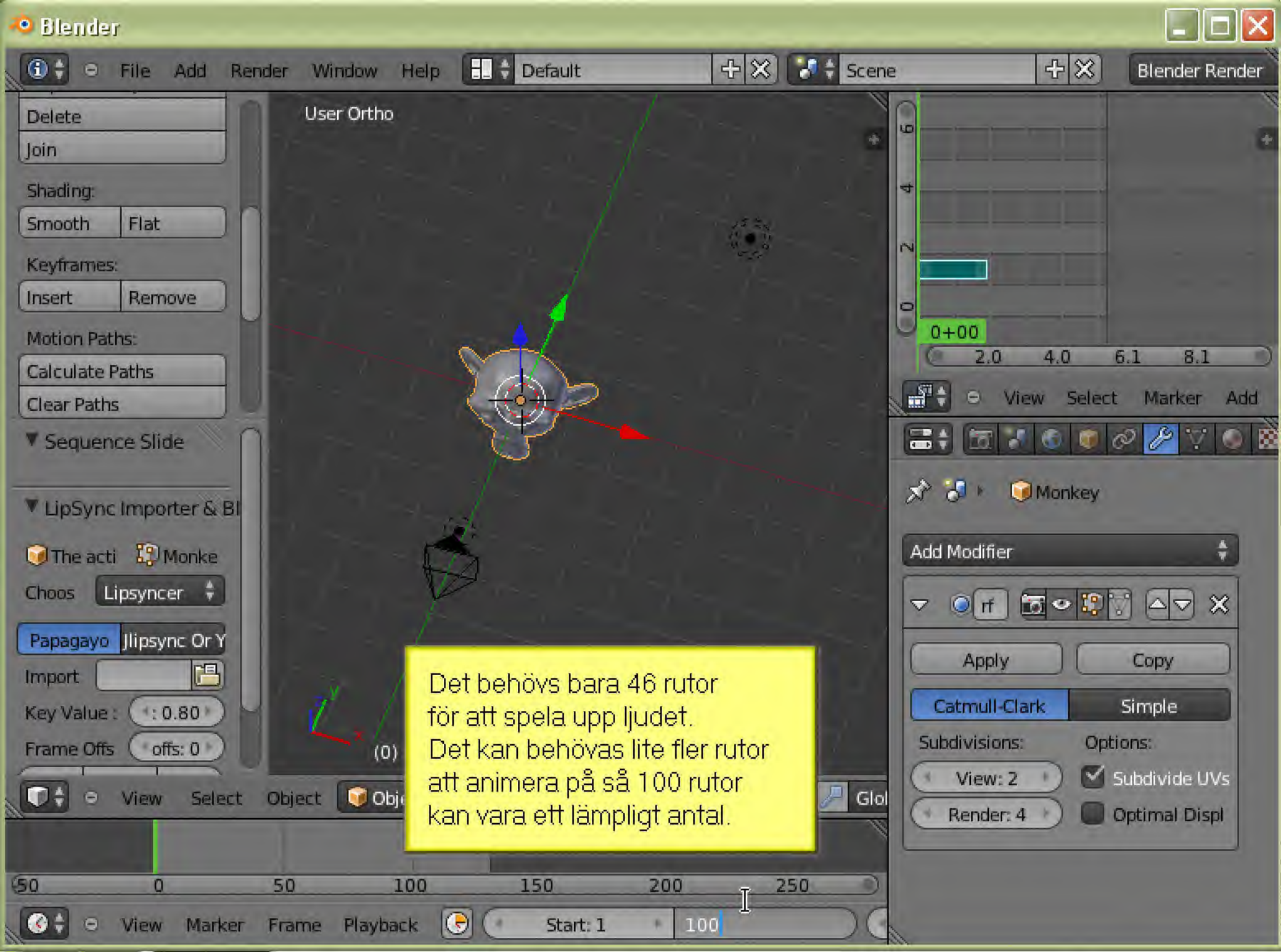






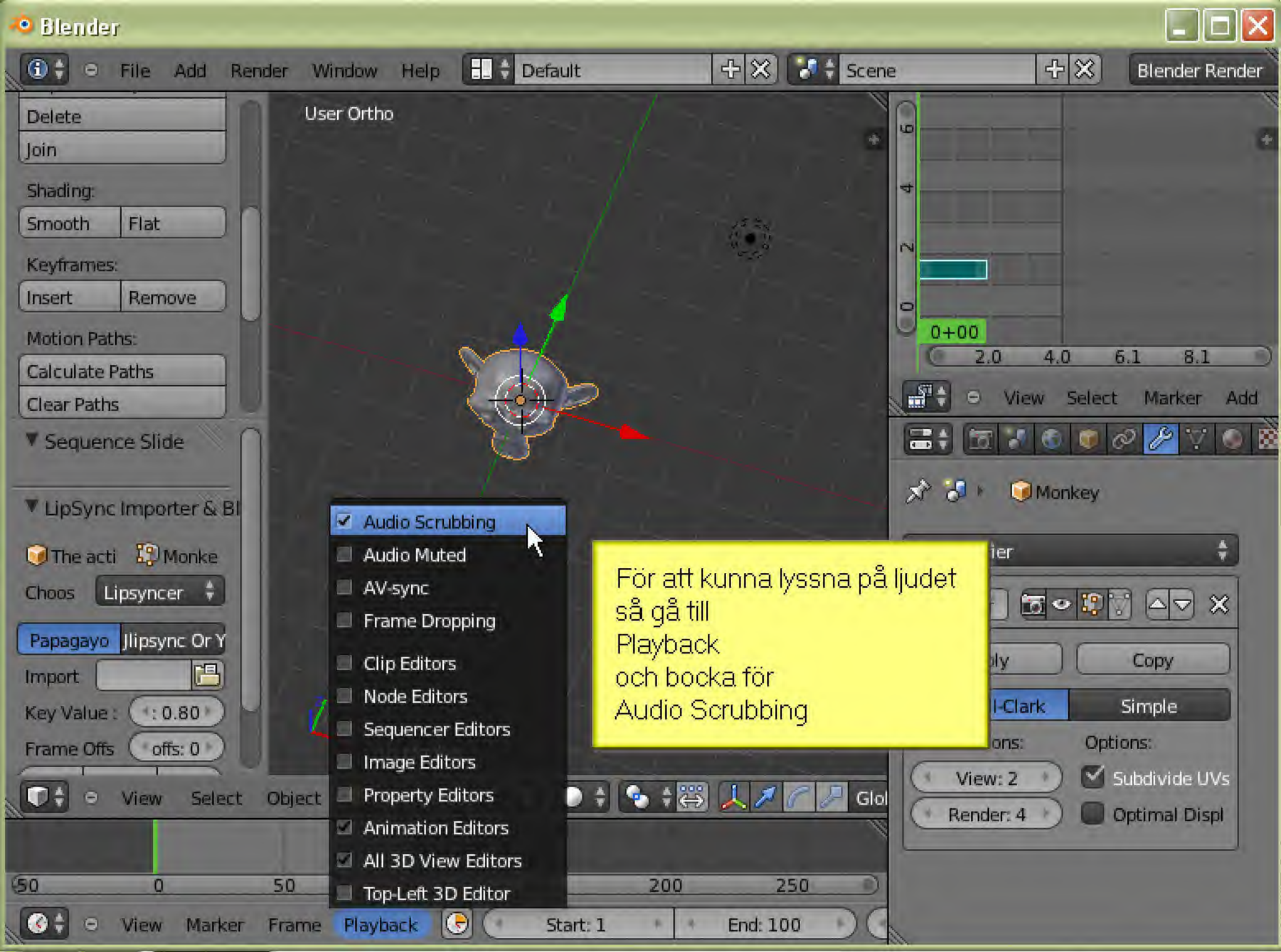
G-tangenten för att flytta ljudfilen. Här börjar den på ruta 0 och sträcker sig fram till ruta 46.





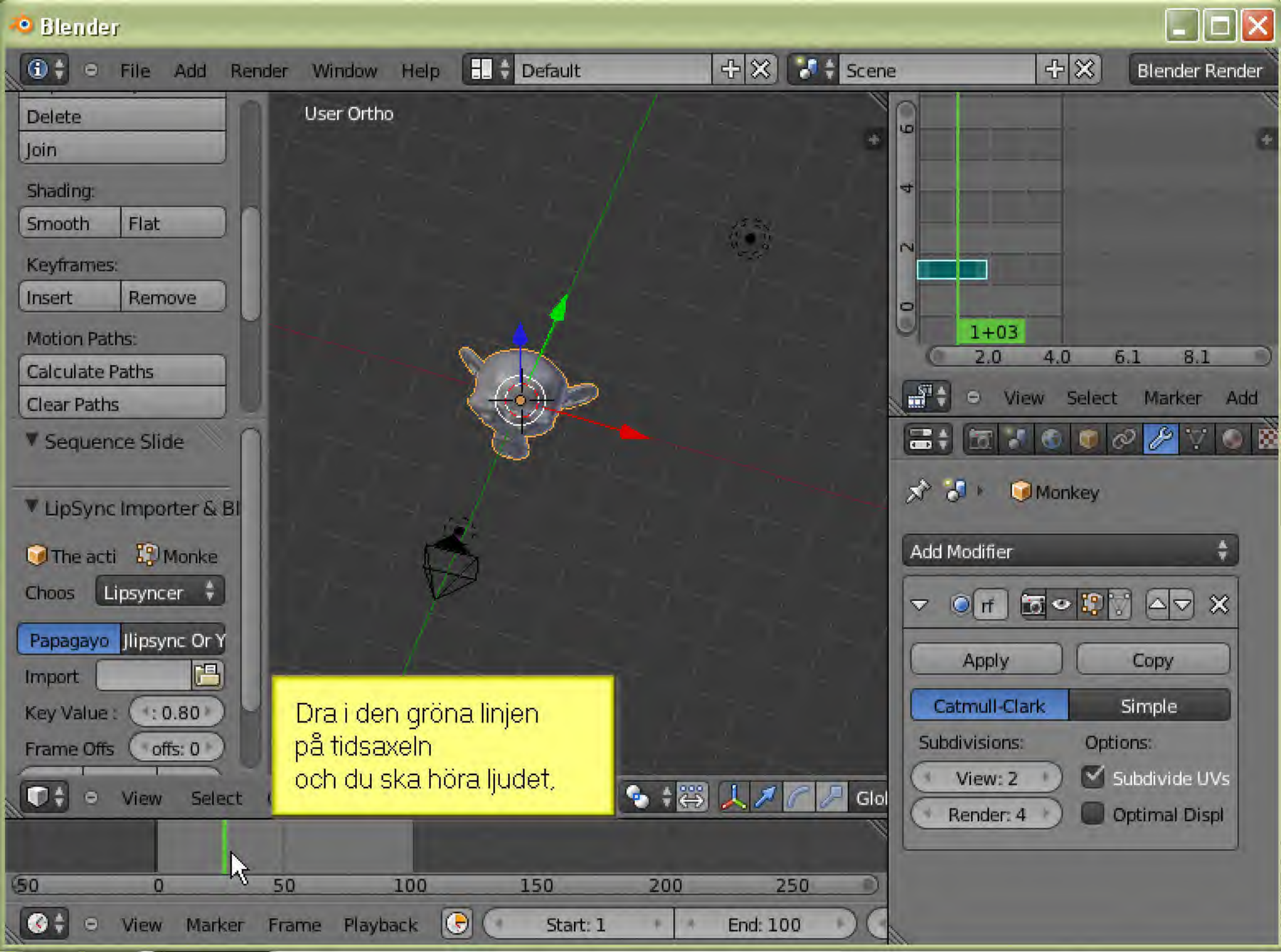
Det behövs bara 46 rutor  
för att spela upp ljudet.  
Det kan behövas lite fler rutor  
att animera på så 100 rutor  
kan vara ett lämpligt antal.





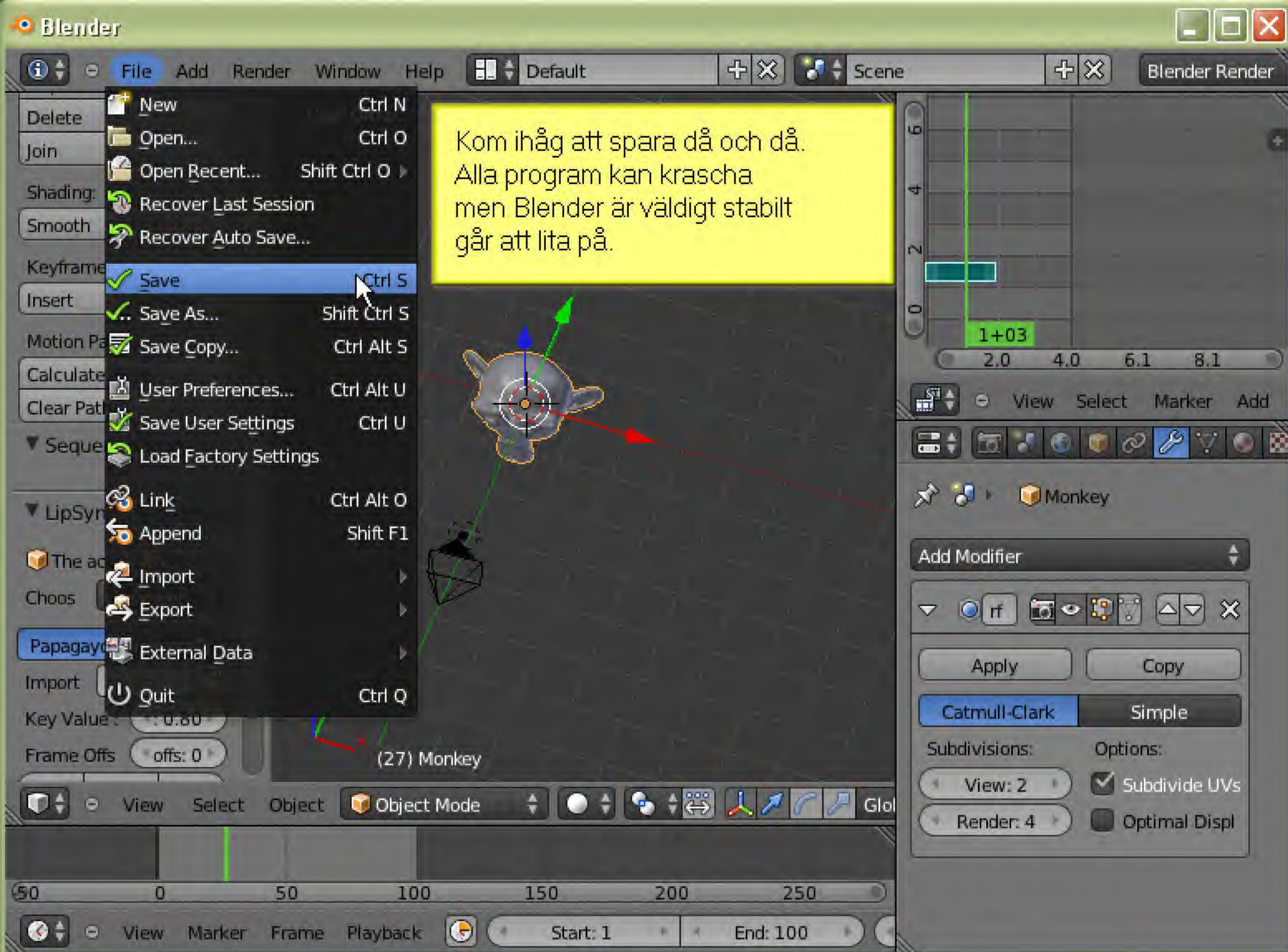
För att kunna lyssna på ljudet  
så gå till  
Playback  
och bocka för  
Audio Scrubbing





Dra i den gröna linjen  
på tidsaxeln  
och du ska höra ljudet.





Papagayo använder sig av de här munnarna för olika ljud. Du behöver skapa de här munnarna i Blender. AI, E, L, FV och etc liknar varandra. Tänderna i överkäken visas i alla - FV och etc är dock mer slutna. O, U och WQ är rundade. MBP och rest är slutna.

När du skapar munnarna i Blender så måste du använda stora och små bokstäver precis som i munnarnas beteckningar: AI, E, L, FV, etc, O, U, WQ, MBP, rest



AI



E



L



FV



etc



O



U



WQ

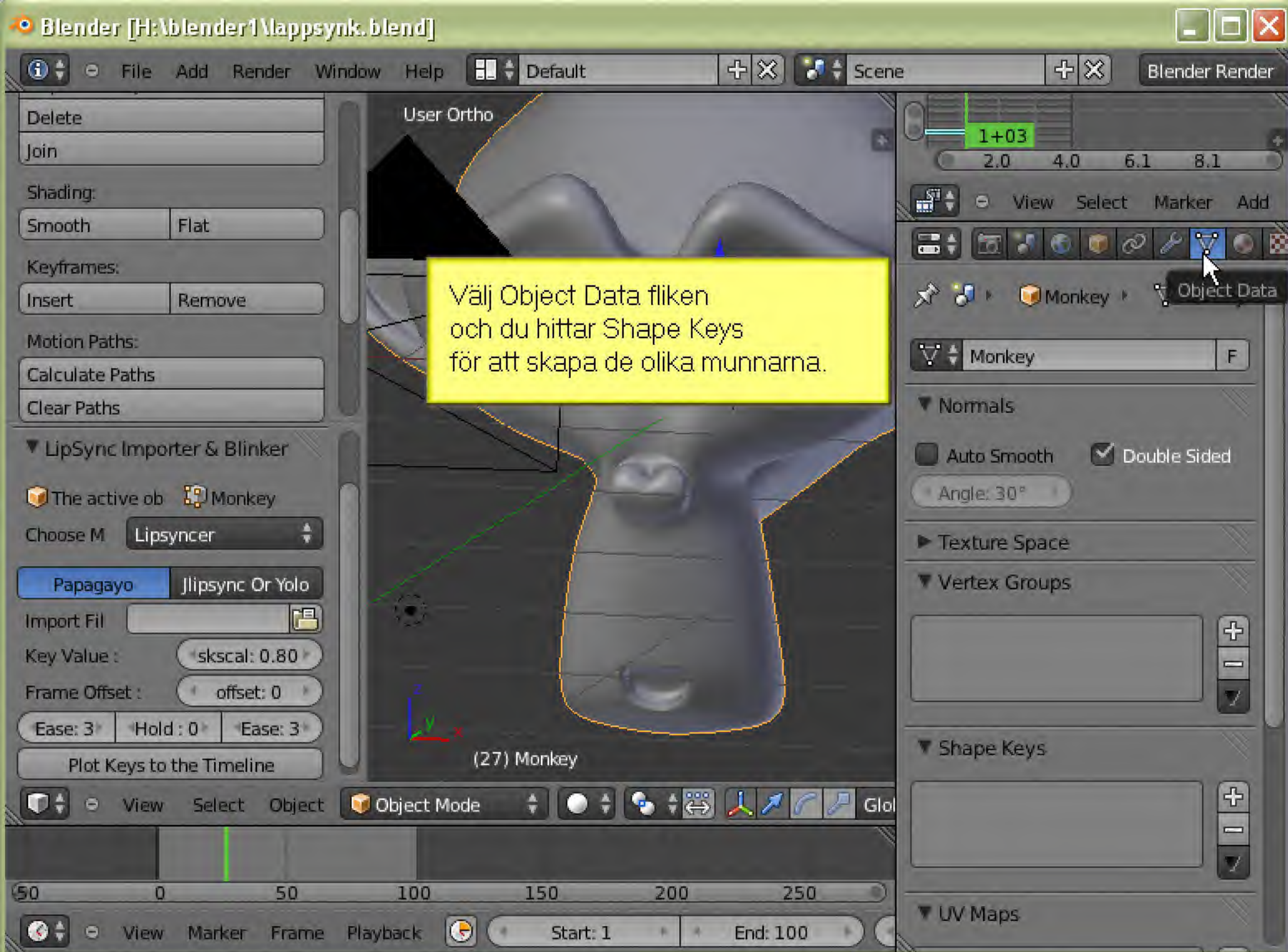


MBP

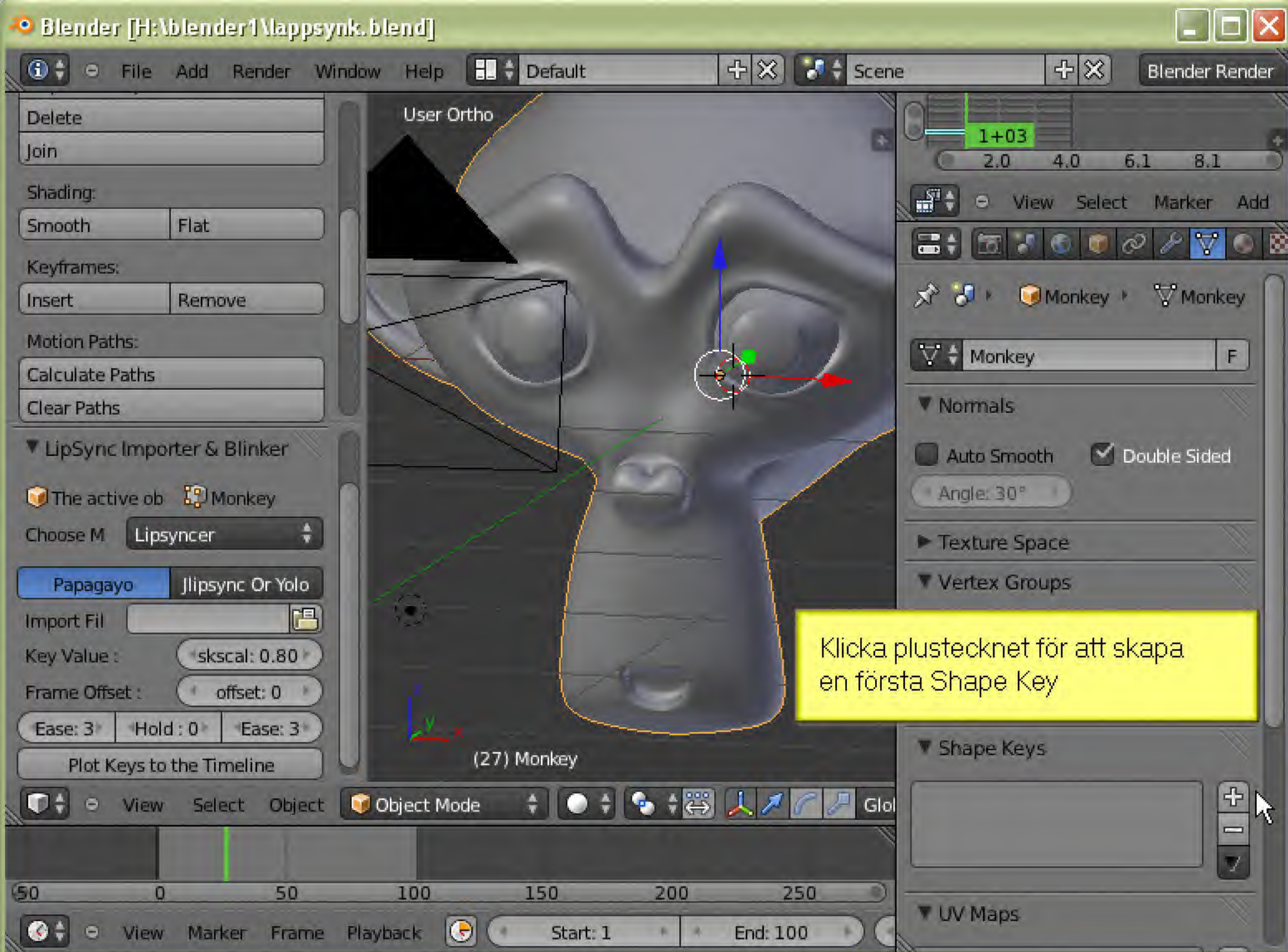


rest

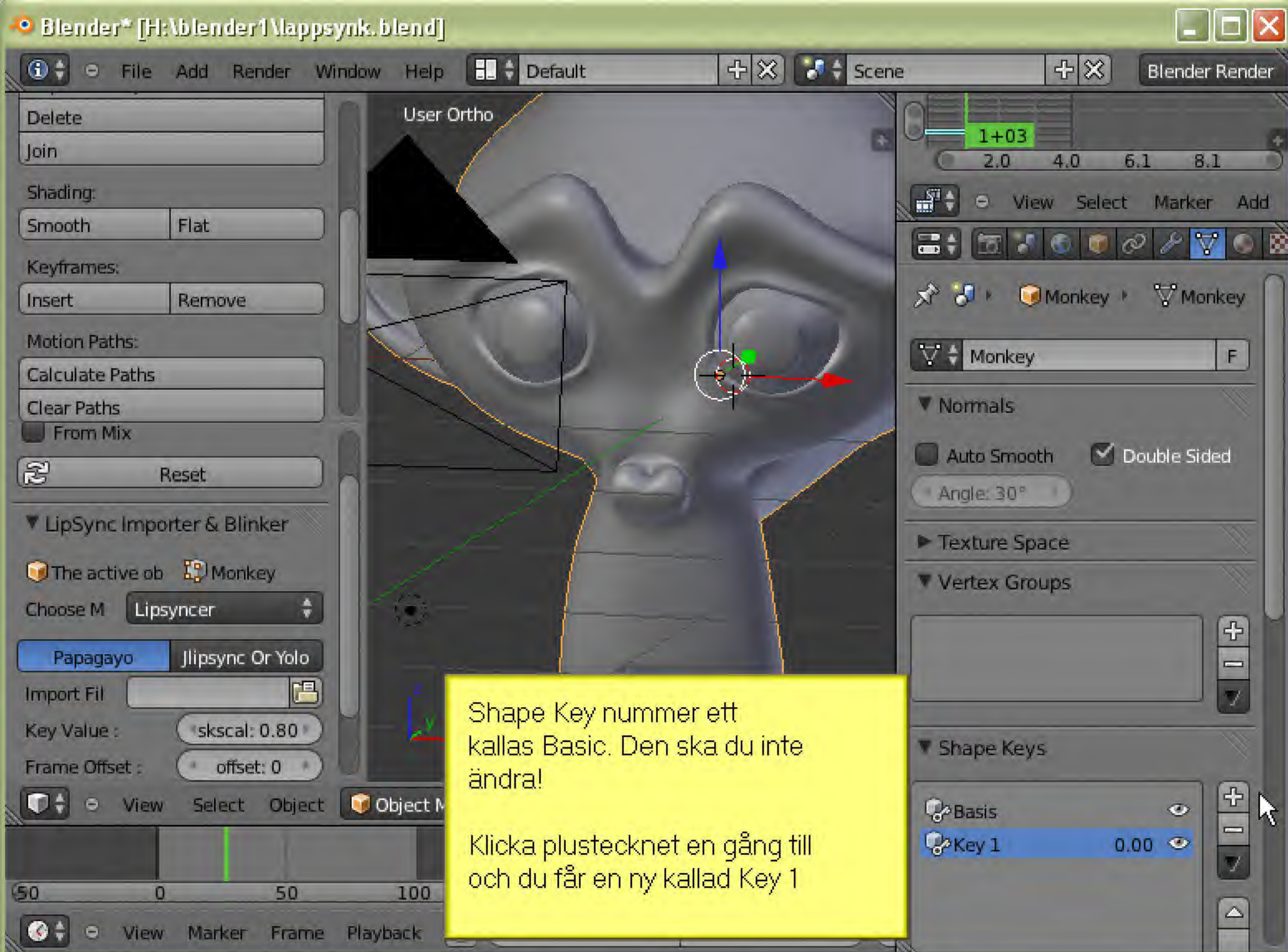




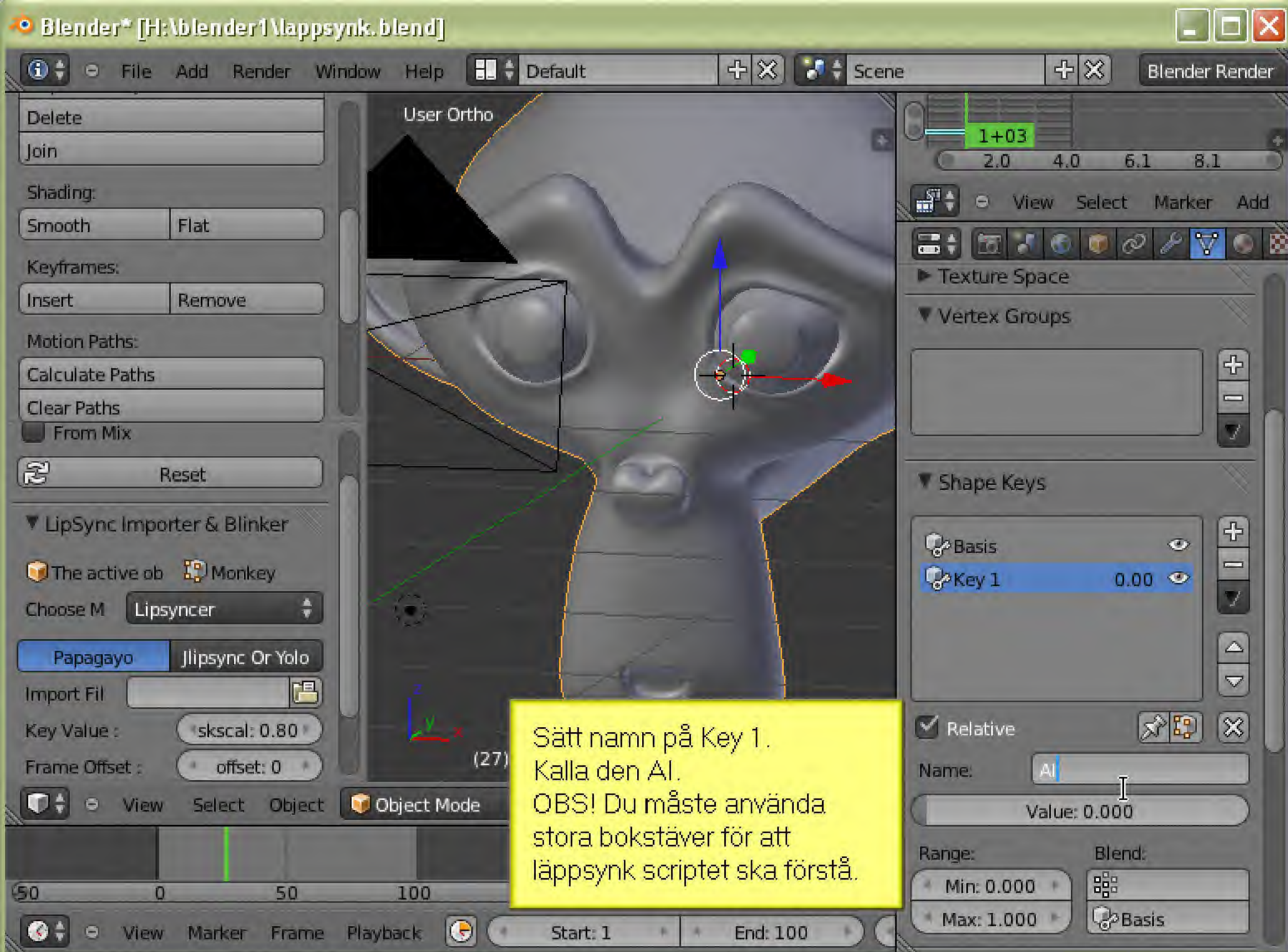




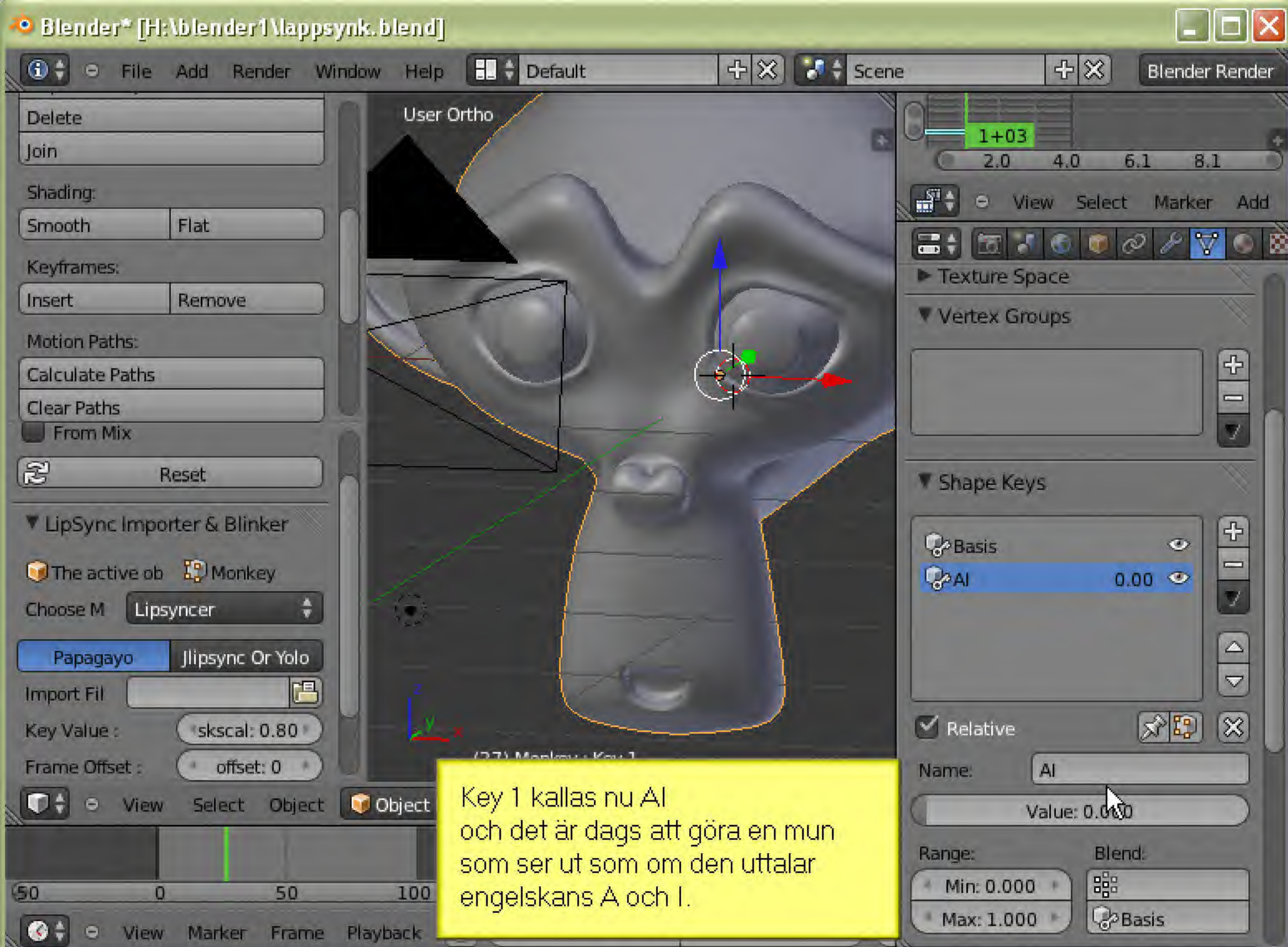






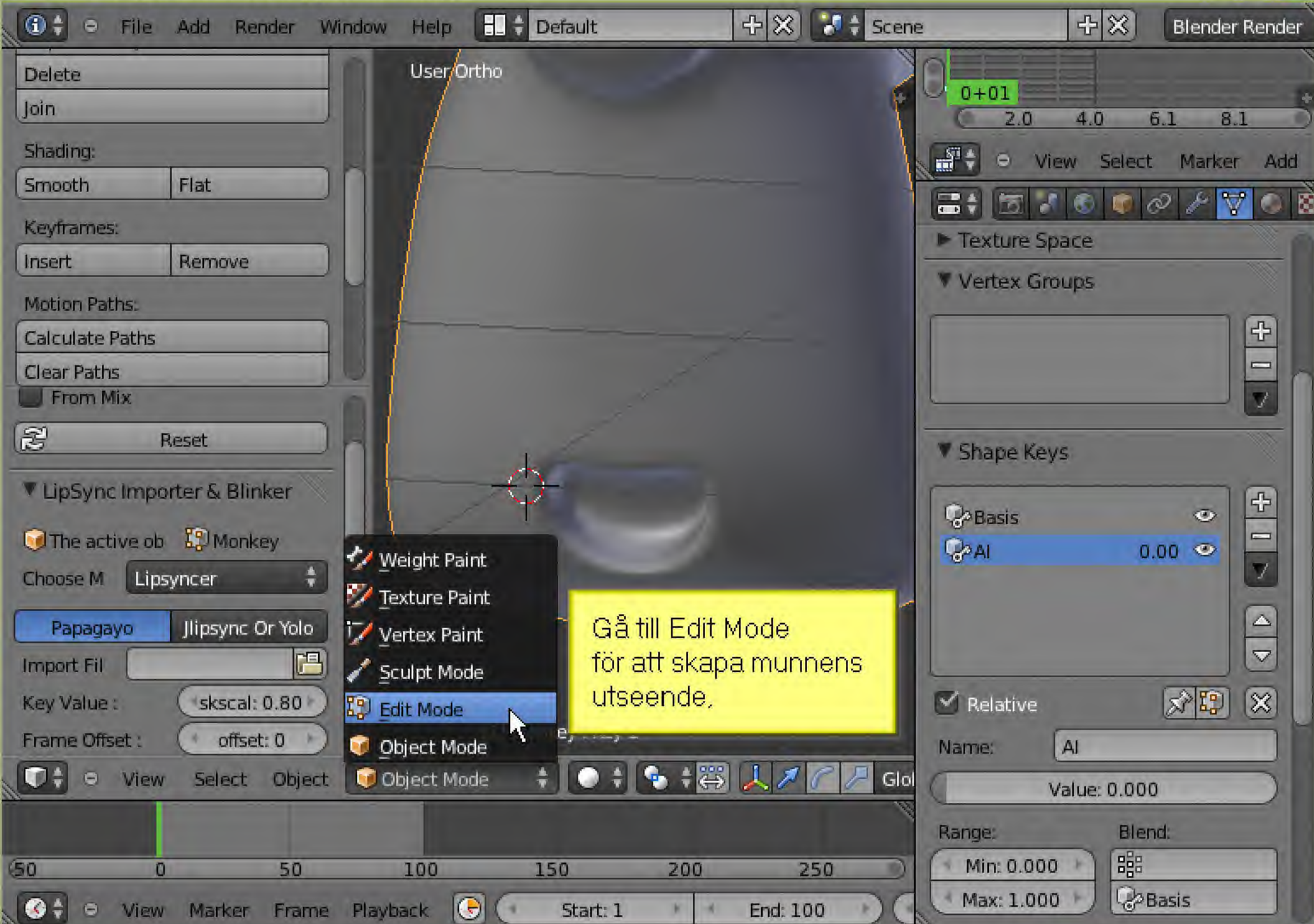




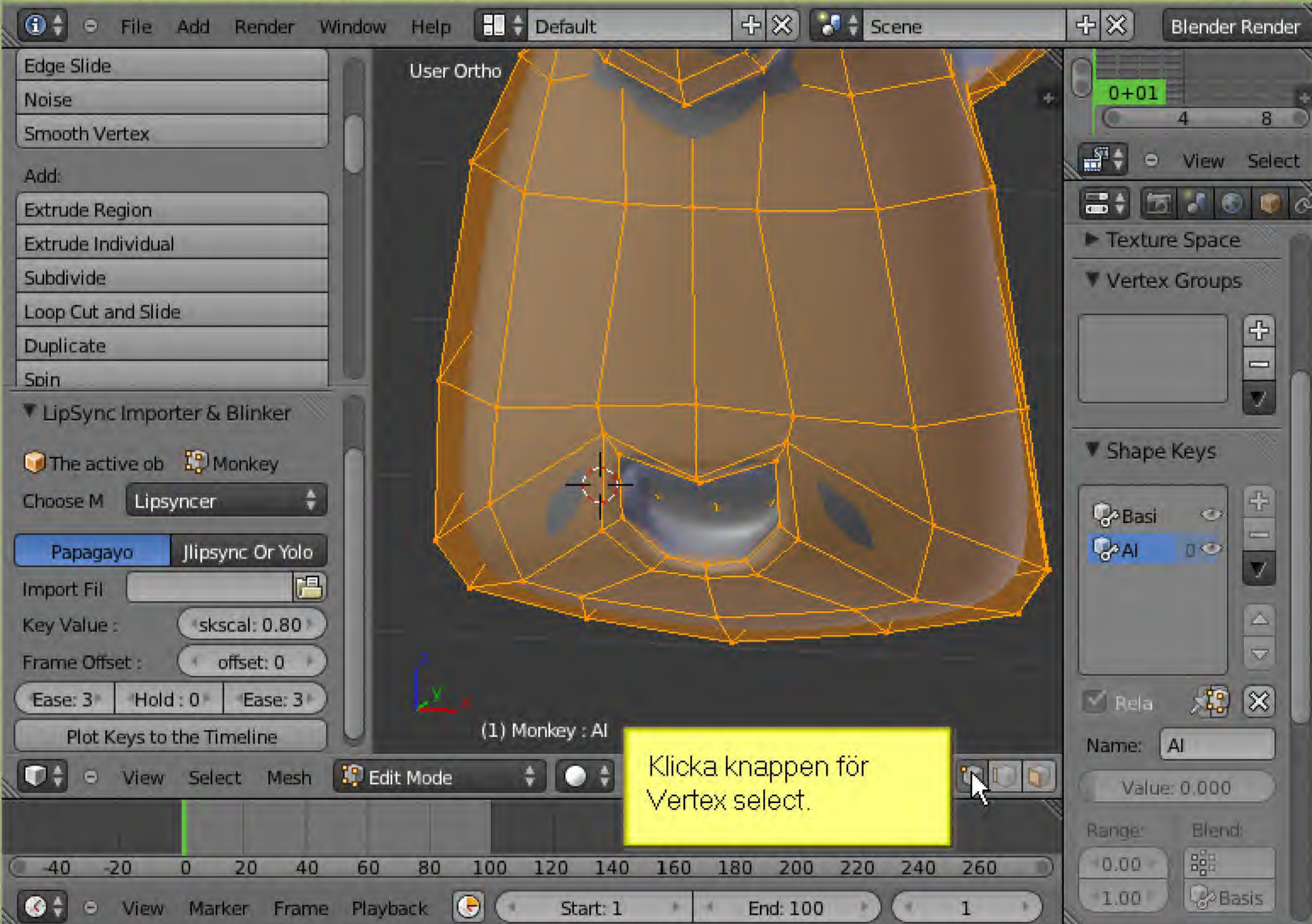


Key 1 kallas nu AI  
och det är dags att göra en mun  
som ser ut som om den uttalar  
engelskans A och I.

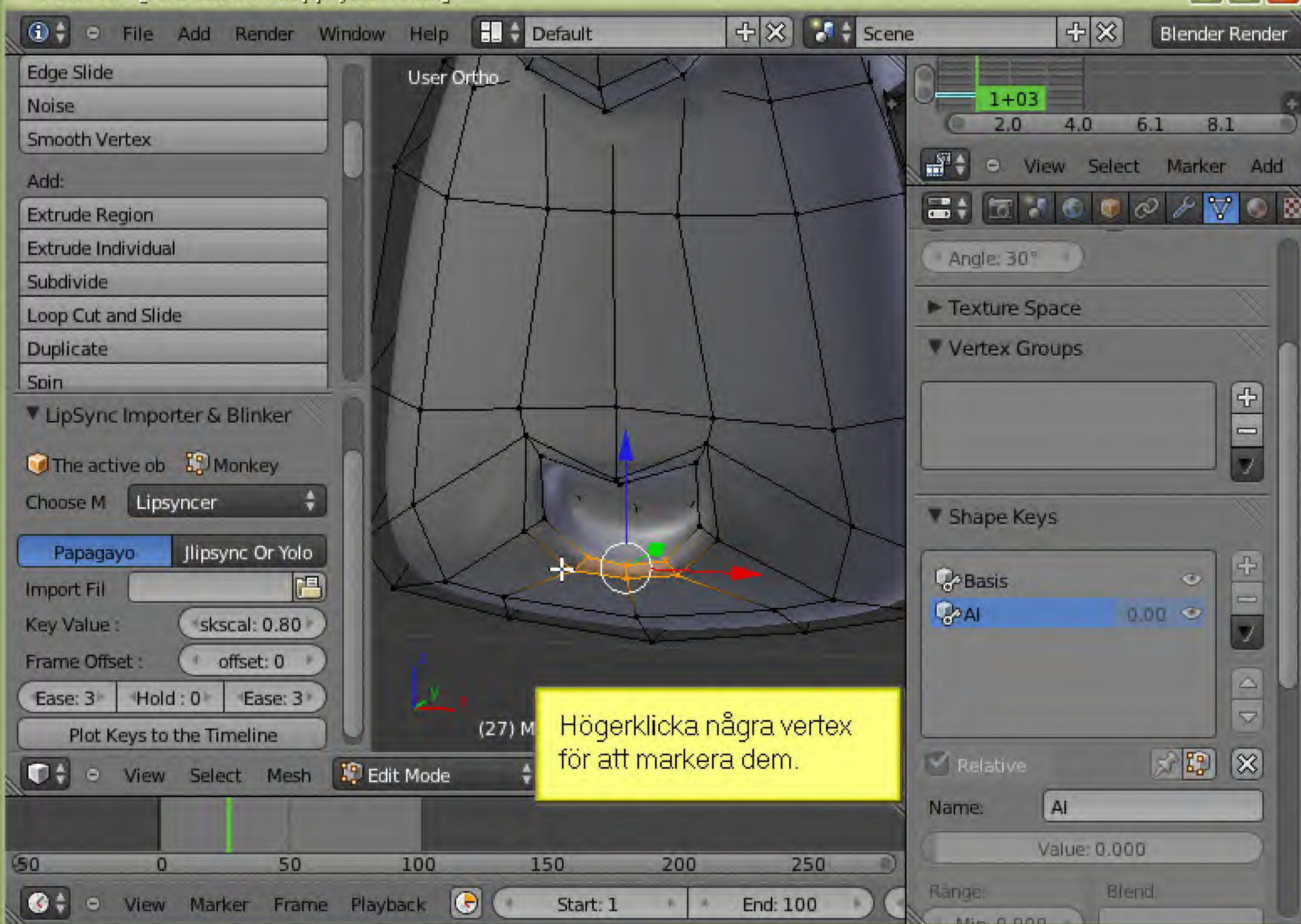




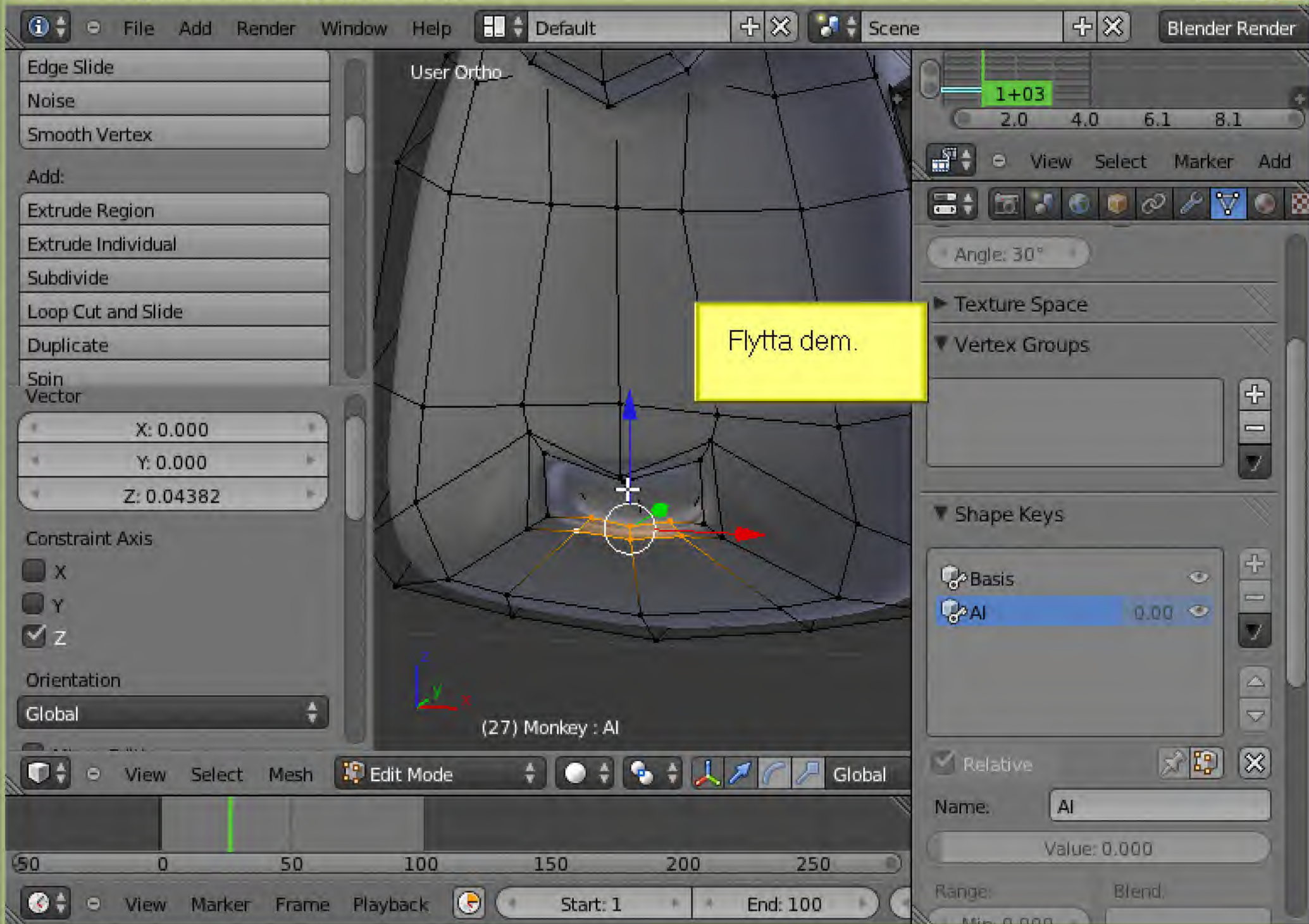


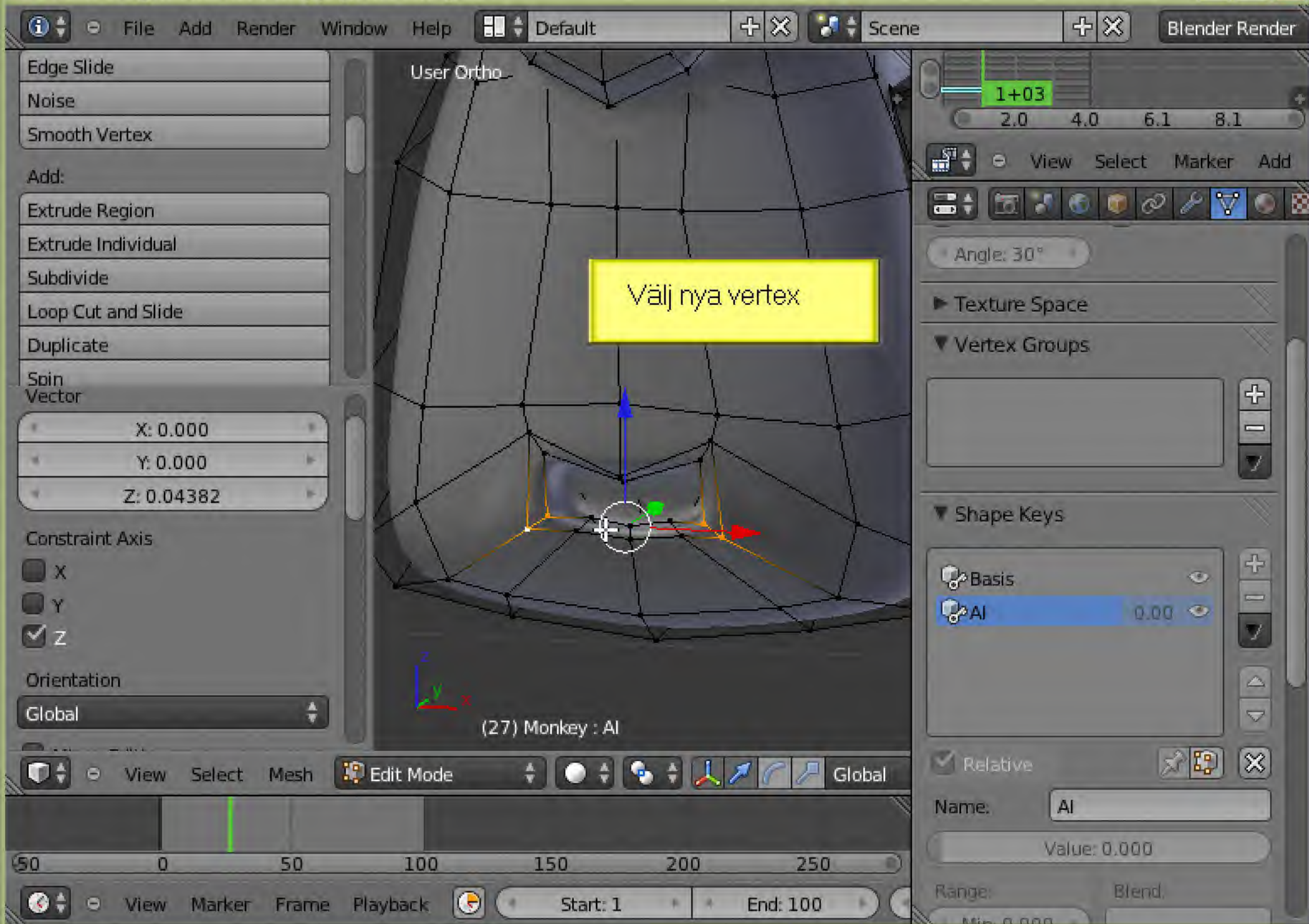




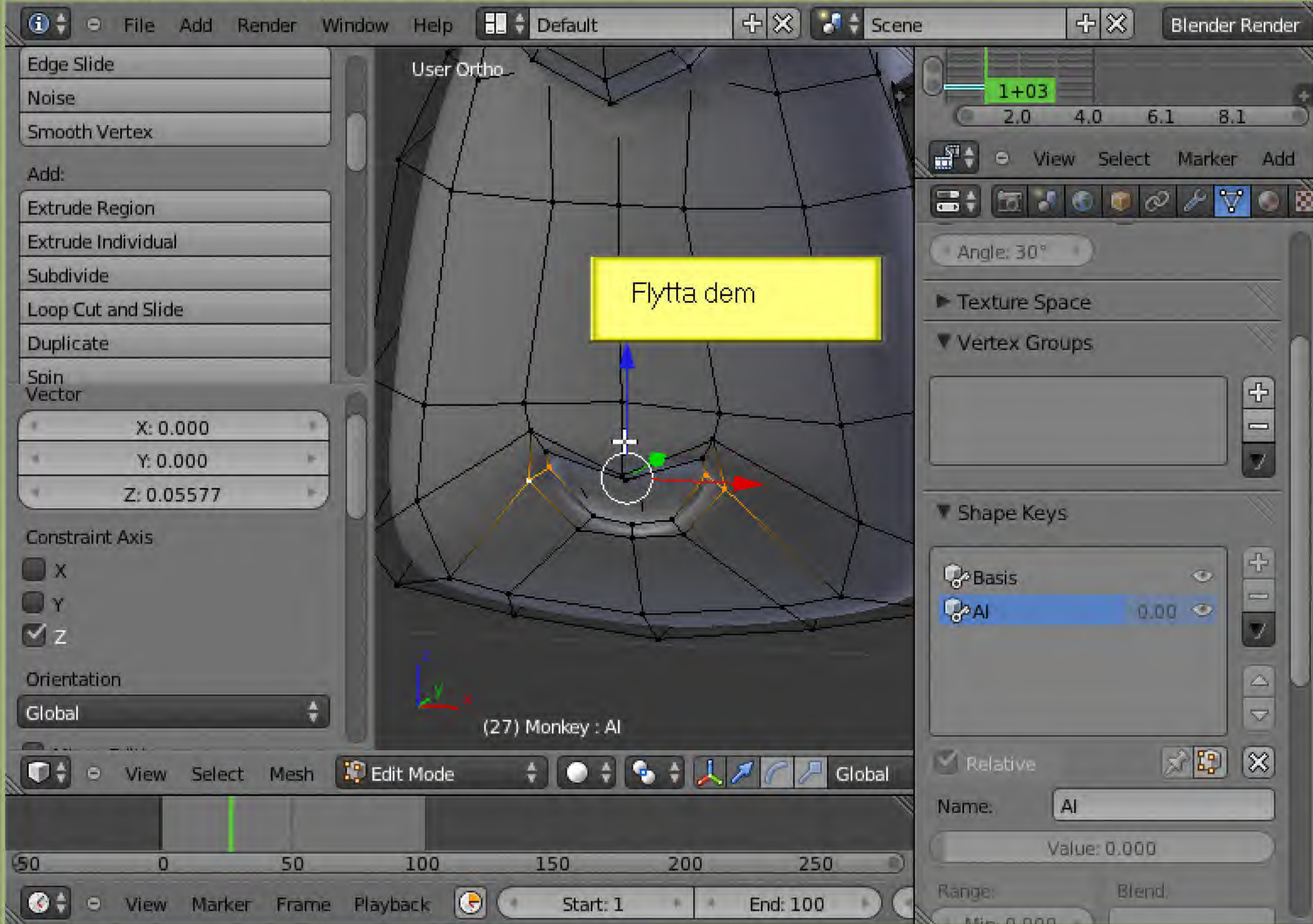


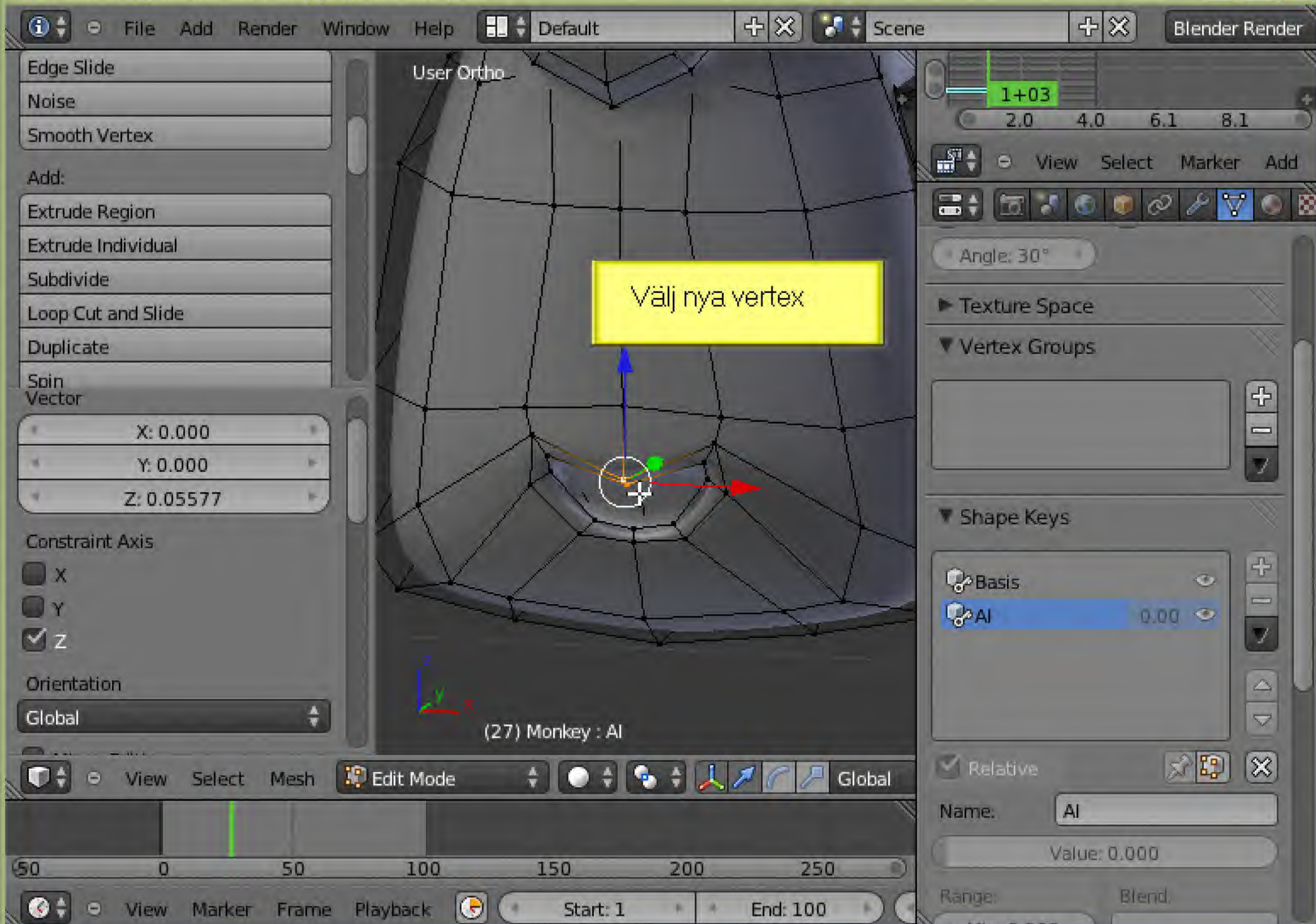




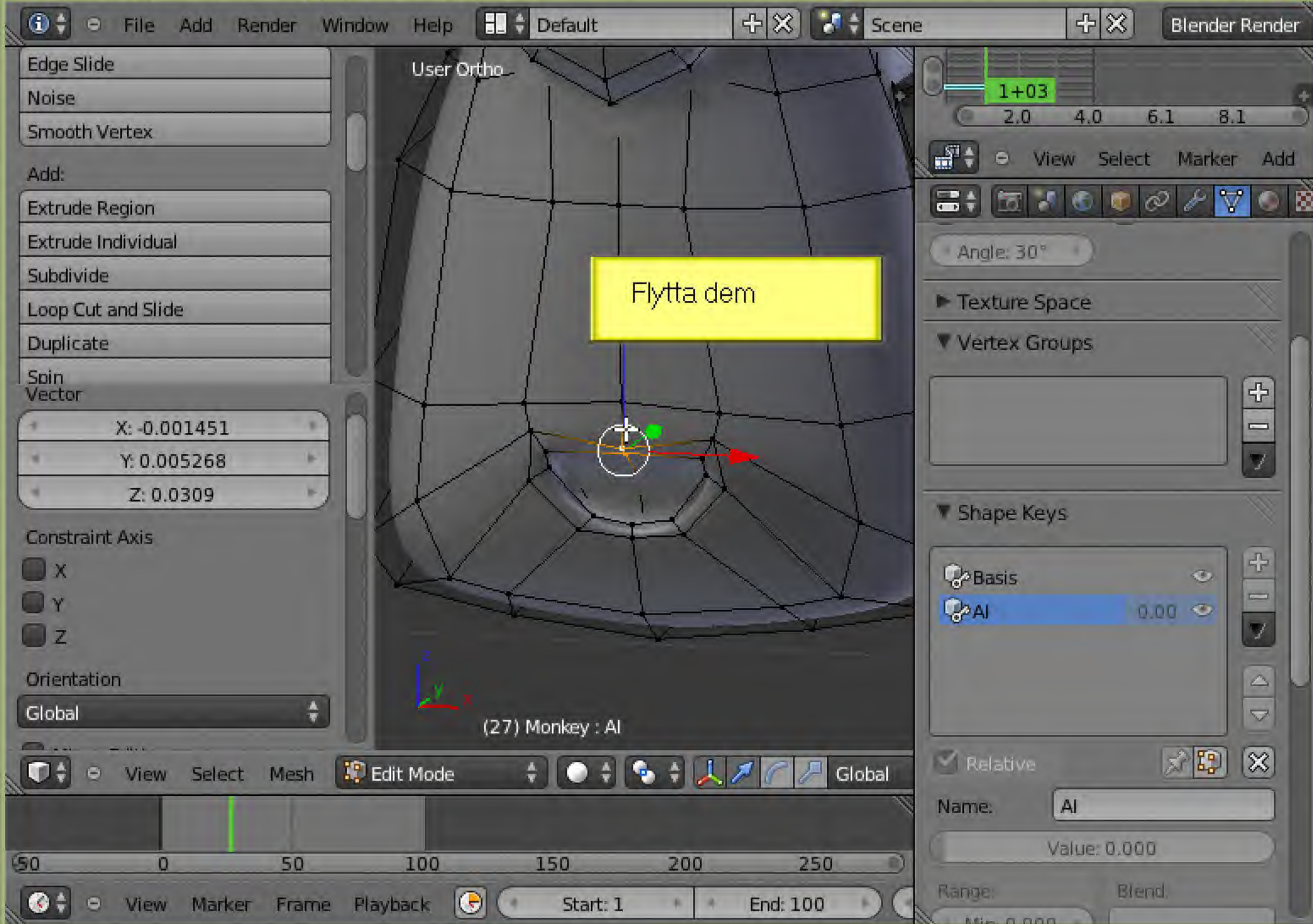


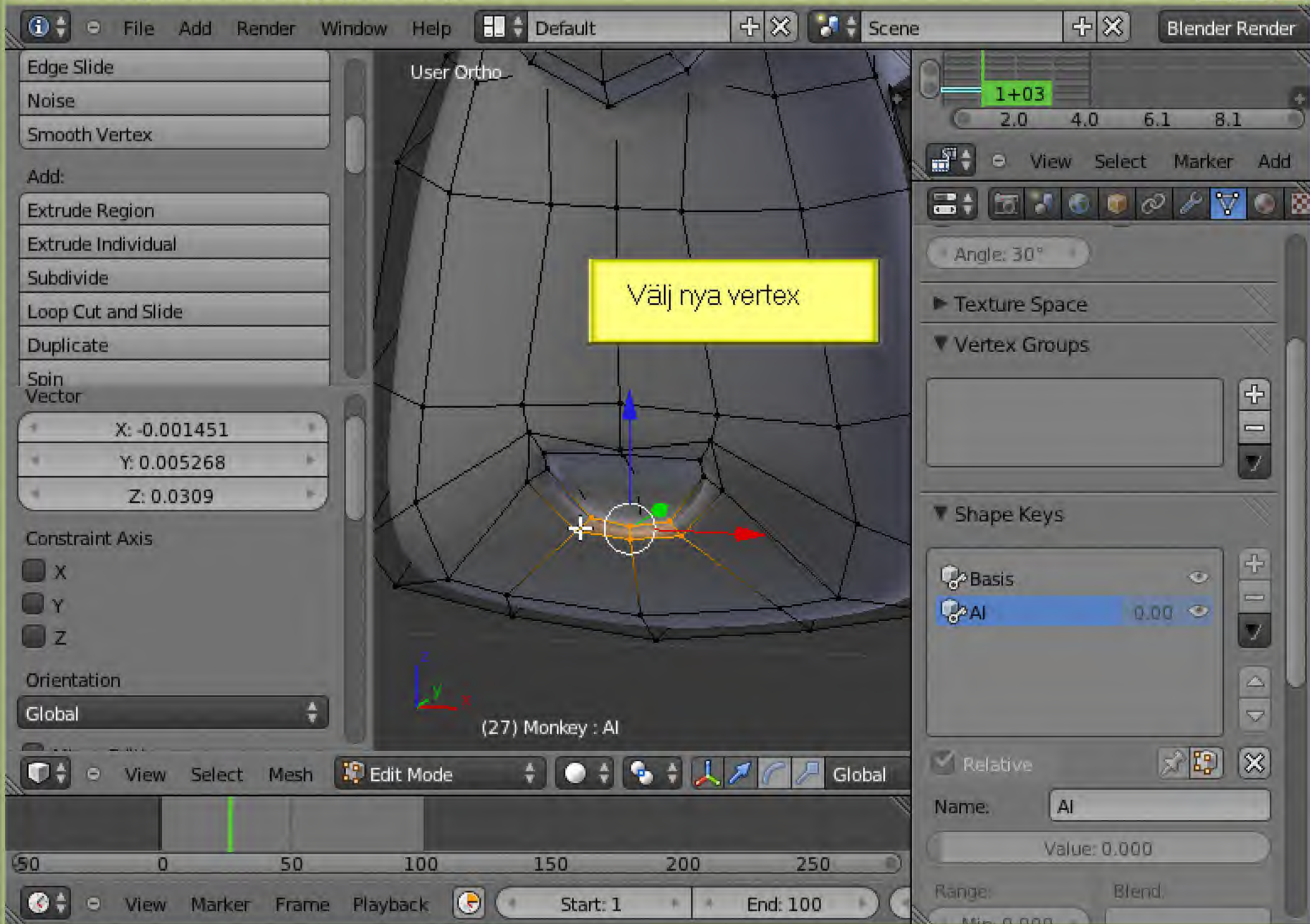




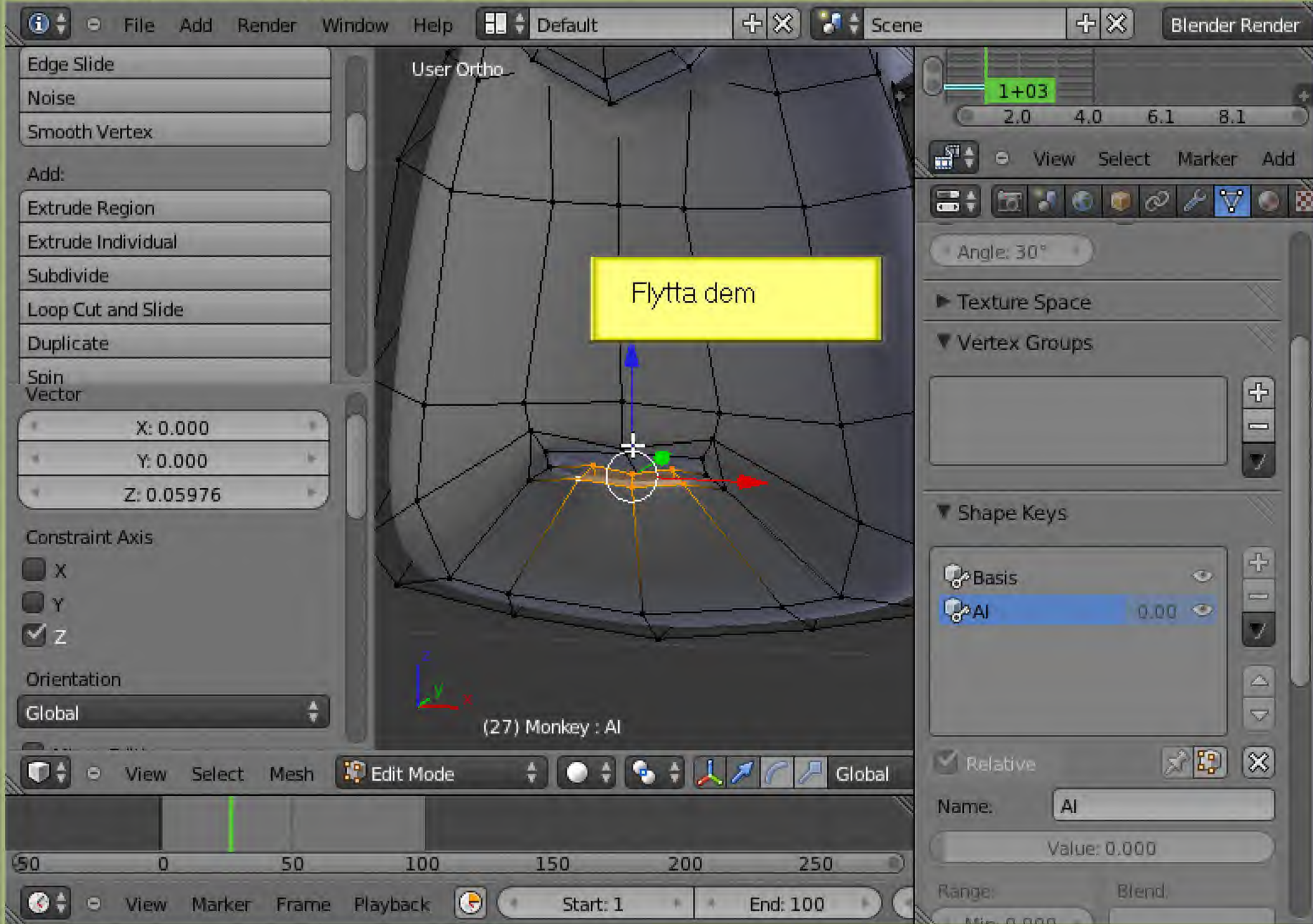




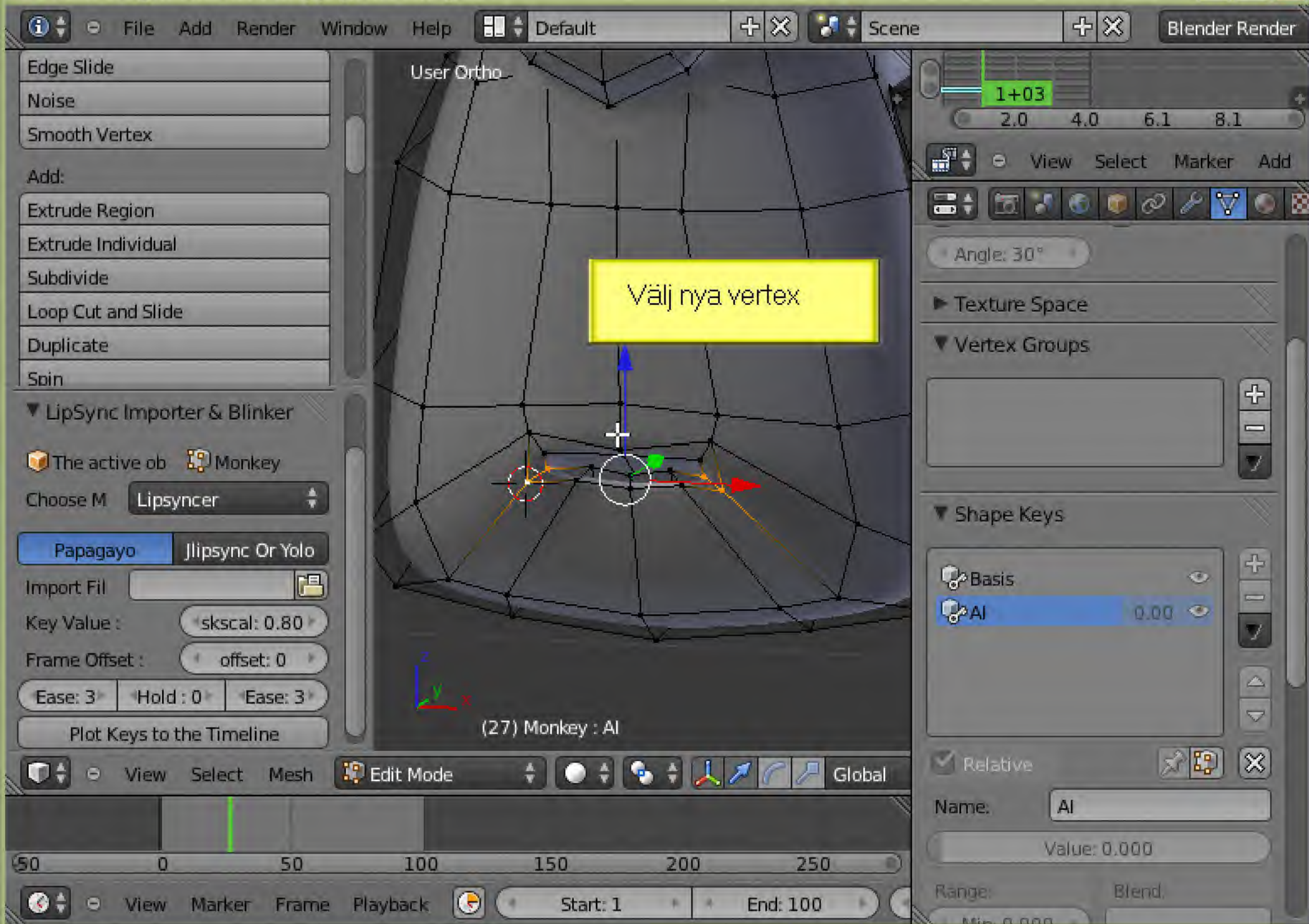




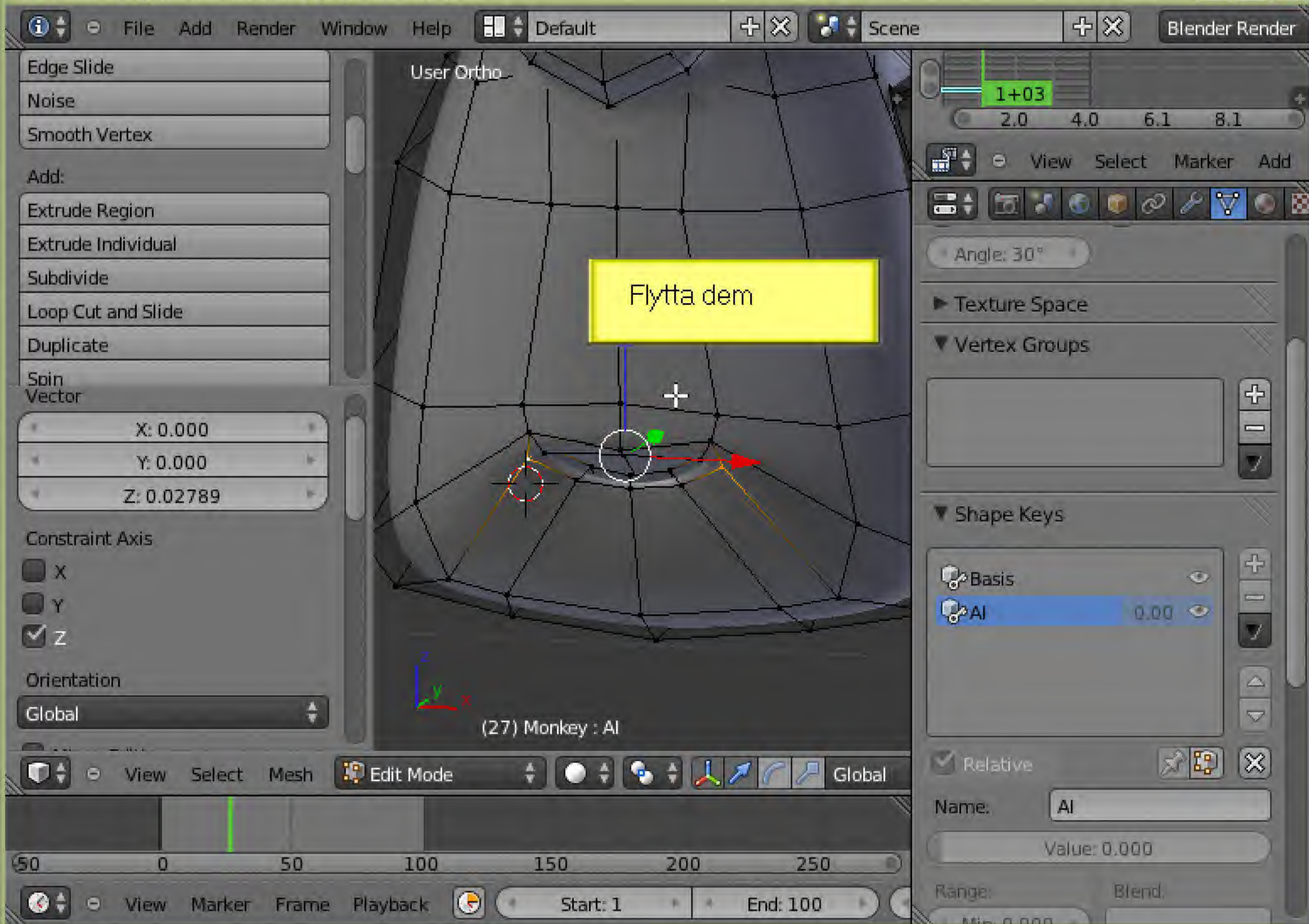














Edge Slide

User Ortho

Den här munnen får duga  
för A och I ljuden.

Det är inte helt enkelt att veta  
hur munnen ska se ut. Se dig  
själv i spegeln när du uttalar  
A och I för att hitta  
ett bra utseende för munnen.

Gå till  
Object Mode

Constraint Axis

☐ X☐ Y☒ Z

Orientation

Global

Weight Paint

Texture Paint

Vertex Paint

Sculpt Mode

Edit Mode

Object Mode

Edit Mode

View Select Mesh Monkey : AI

50 0 50 100 150 200 250

View Marker Frame Playback Start: 1 End: 100

1+03 2.0 4.0 6.1 8.1

View Select Marker Add

Angle: 30°

Texture Space

Vertex Groups

Shape Keys

Basis

AI

0.00

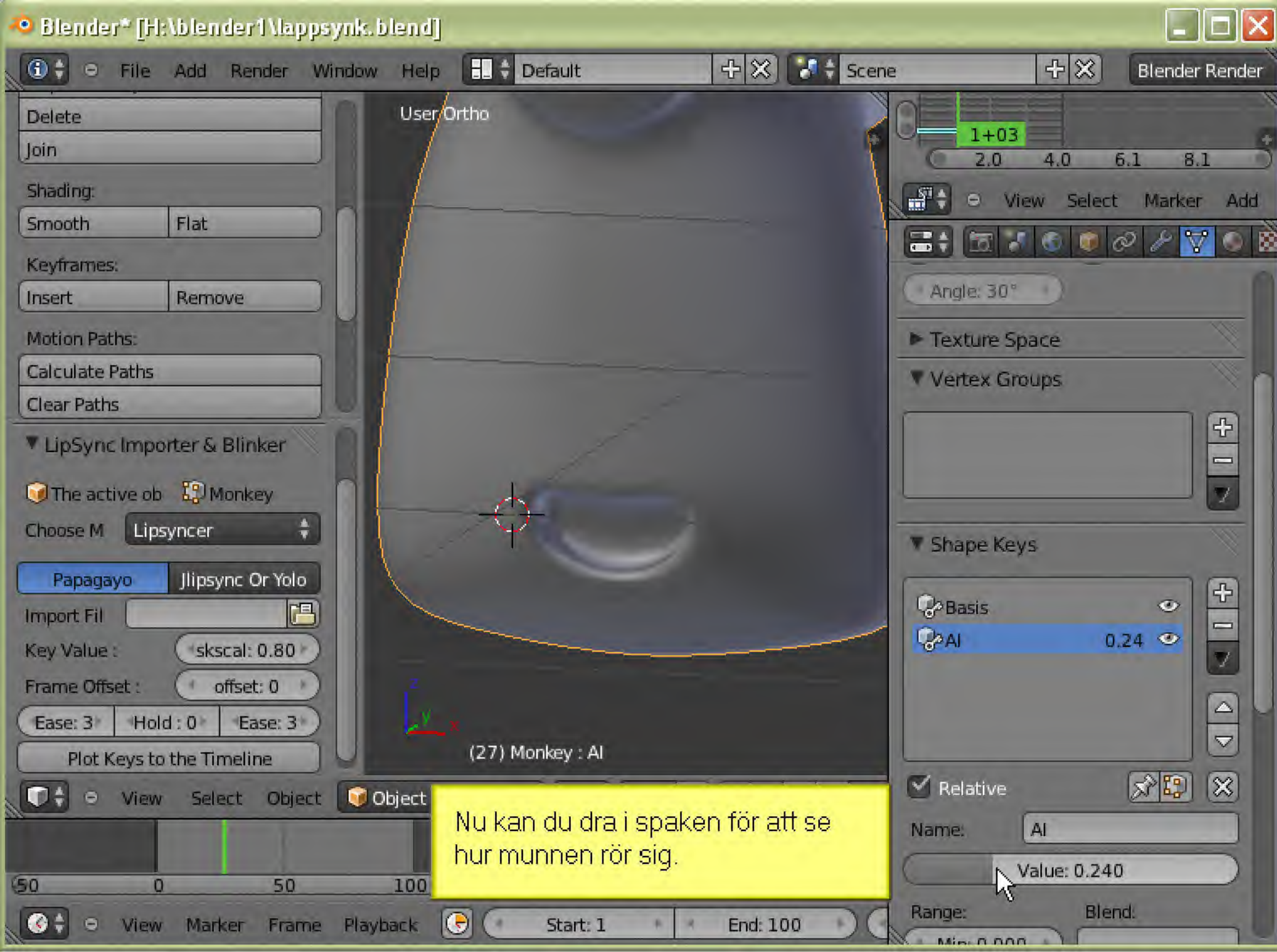
☒ Relative

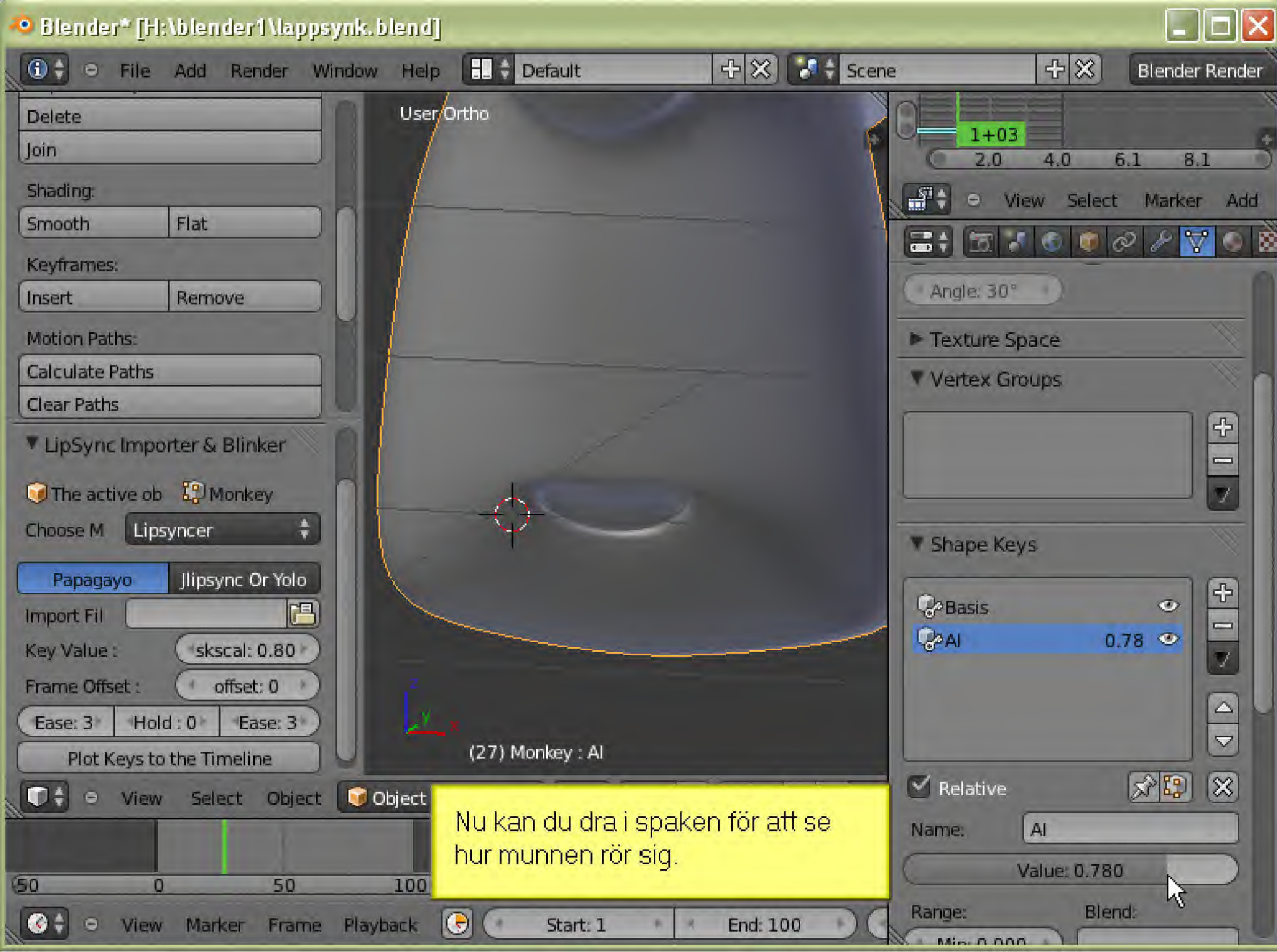
Name: AI

Value: 0.000

Range: Blend

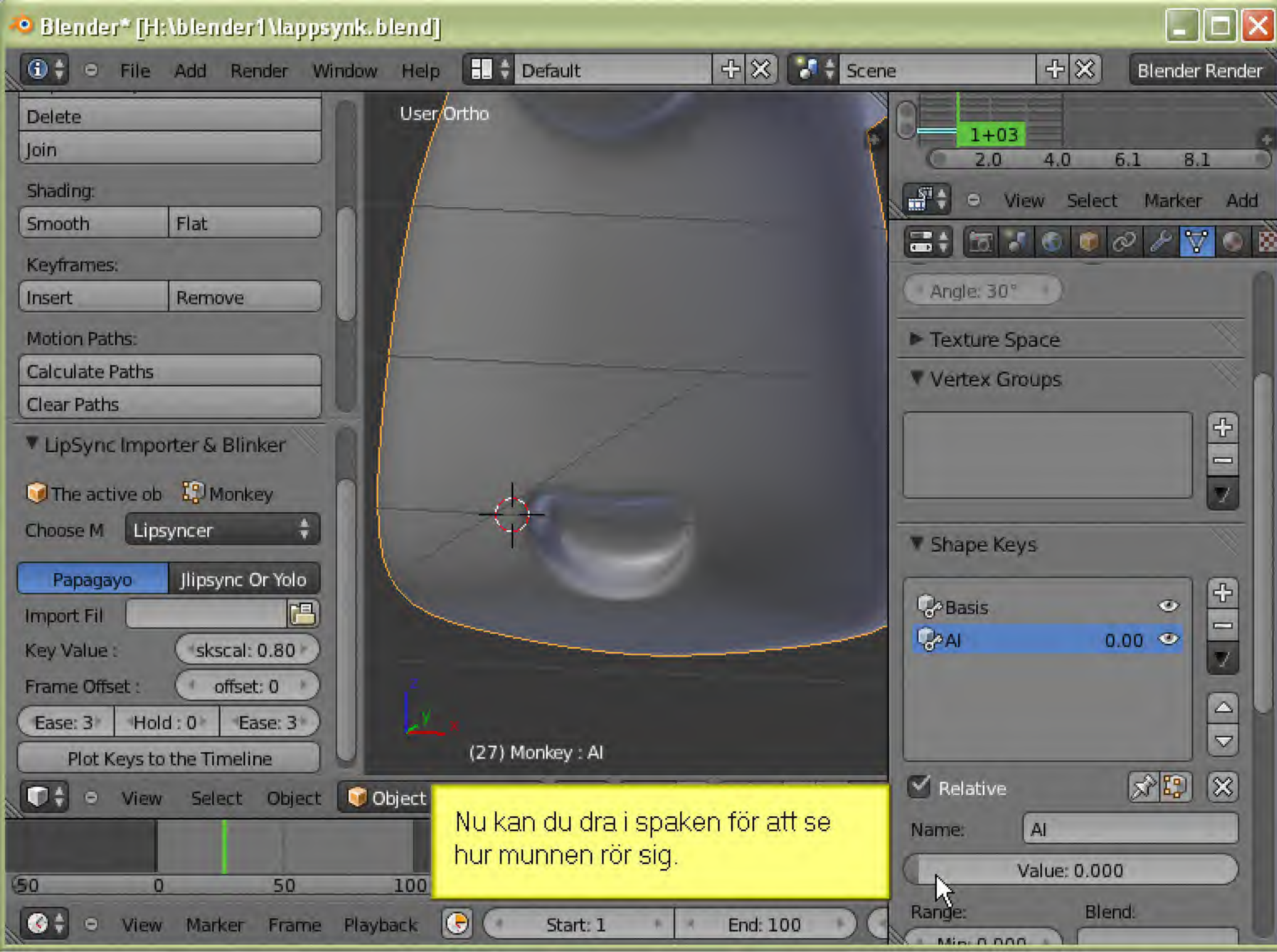






Nu kan du dra i spaken för att se  
hur munnen rör sig.





Fortsätt sen att skapa Shape Keys för de övriga nio munnarnas utseenden. Gör dem ganska lika för annars är det lätt att det blir ett väldigt flaxande med munnen.

Och kom ihåg att använda stora och små bokstäver precis som i munnarnas beteckningar: AI, E, L, FV, etc, O, U, WQ, MBP, rest - annars förstår inte scriptet den .dat-fil som Papagoyo skapat.



AI



E



L



FV



etc



O



U



WQ

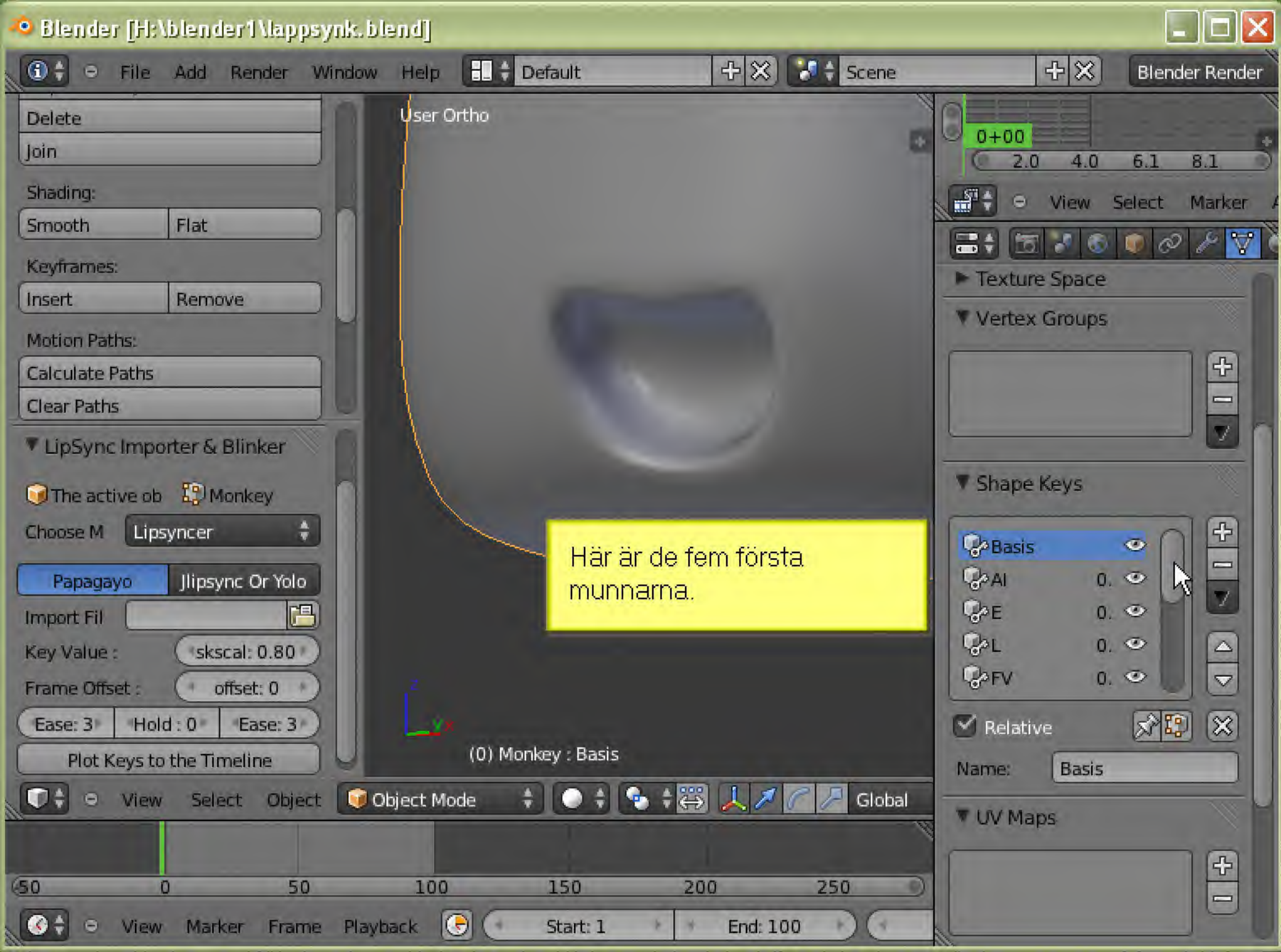


MBP



rest





Delete  
Join

Shading:  
Smooth Flat

Keyframes:  
Insert Remove

Motion Paths:  
Calculate Paths  
Clear Paths

LipSync Importer & Blinker

The active ob Monkey

Choose M Lipsyncer

Papagayo Jlipsync Or Yolo

Import Fil

Key Value : skscal: 0.80

Frame Offset : offset: 0

Ease: 3 Hold: 0 Ease: 3

Plot Keys to the Timeline

View Select Object

Object Mode

Global

50 0 50 100 150 200 250

View Marker Frame Playback

Start: 1 End: 100

Här är de fem första munnarna.

(0) Monkey : Basis

0+00  
2.0 4.0 6.1 8.1

View Select Marker

Texture Space

Vertex Groups

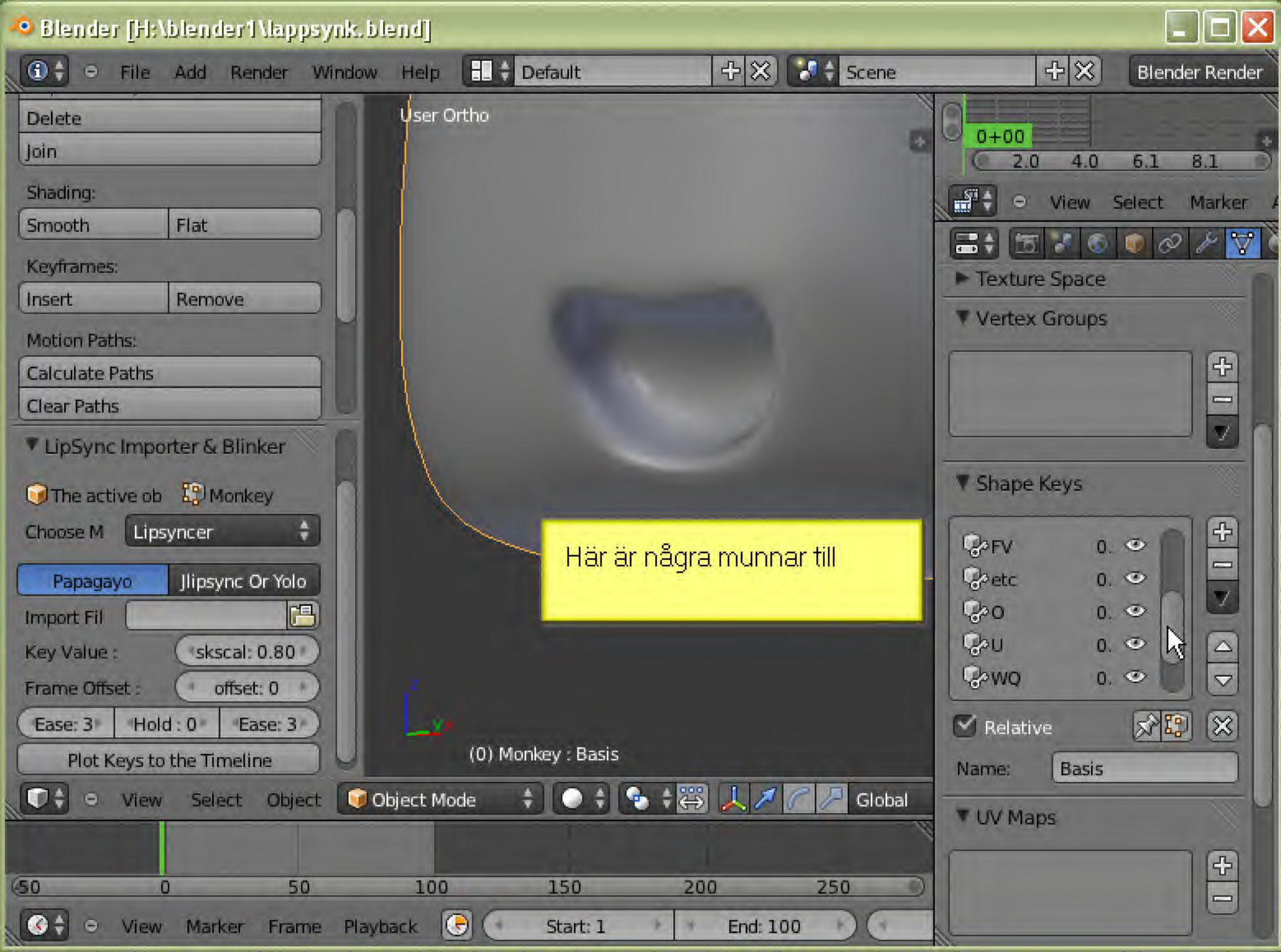
Shape Keys

Basis	0.0	eye	+	-
AI	0.0	eye	+	-
E	0.0	eye	+	-
L	0.0	eye	+	-
FV	0.0	eye	+	-

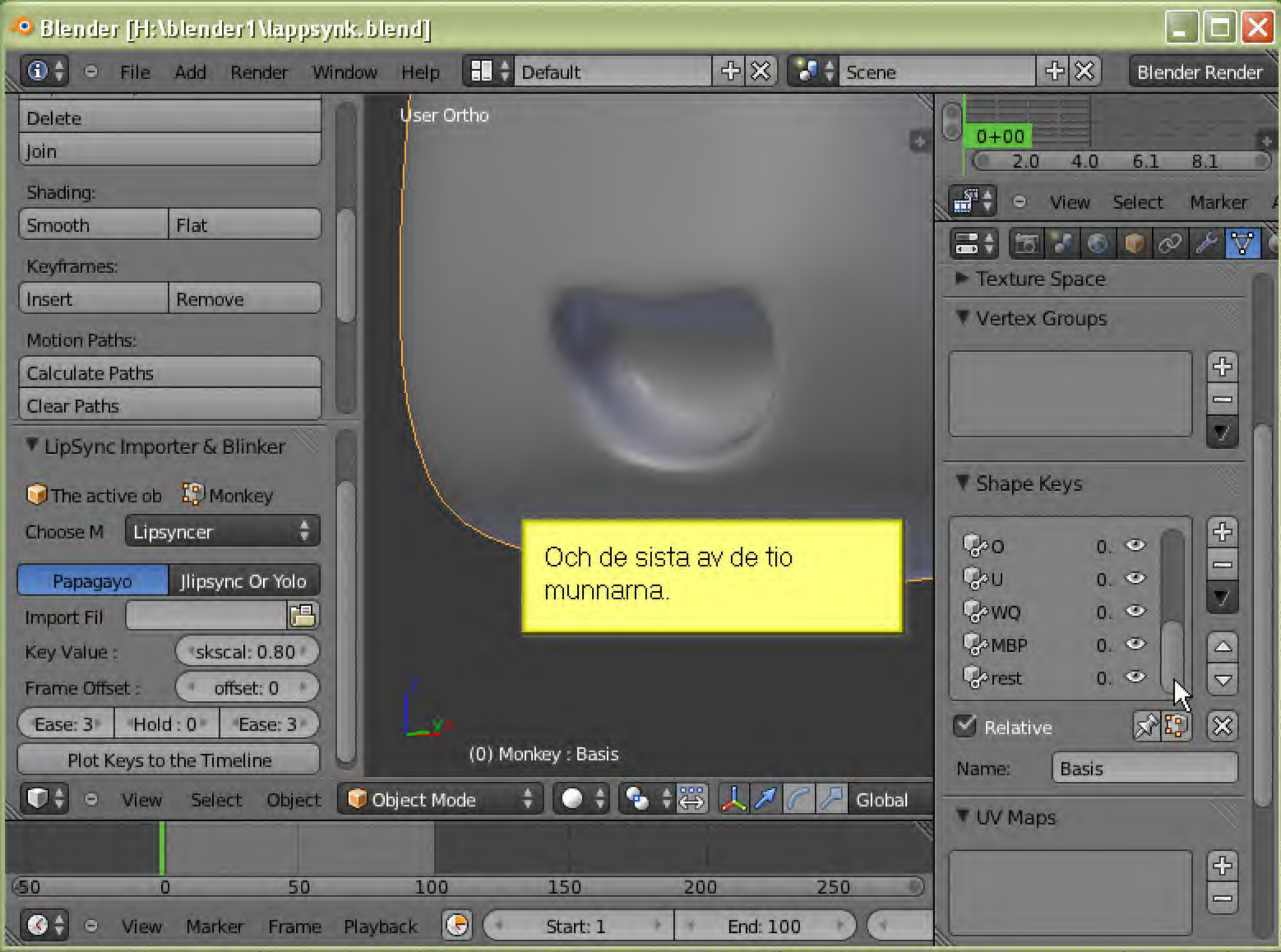
Relative

Name: Basis

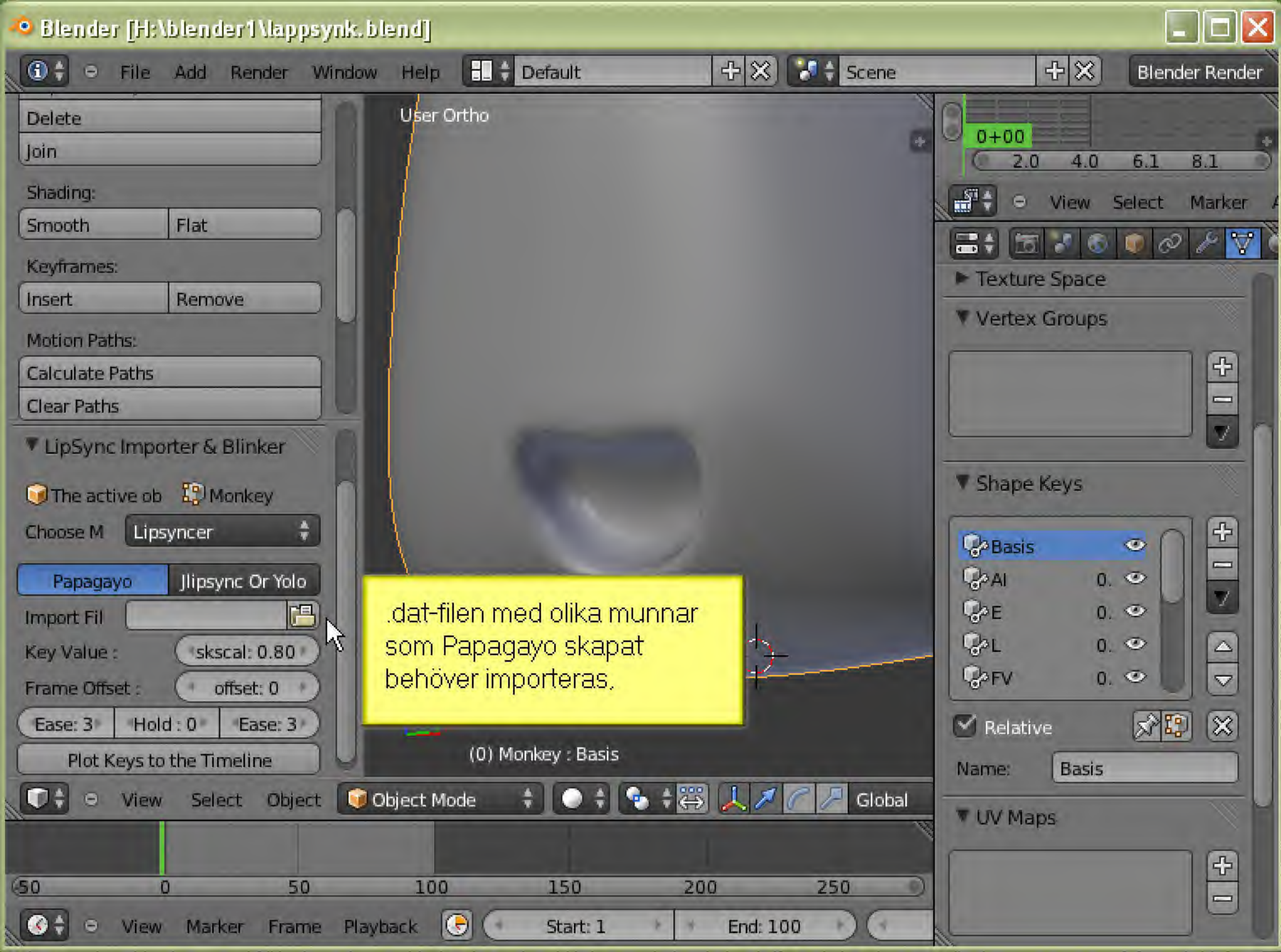
UV Maps



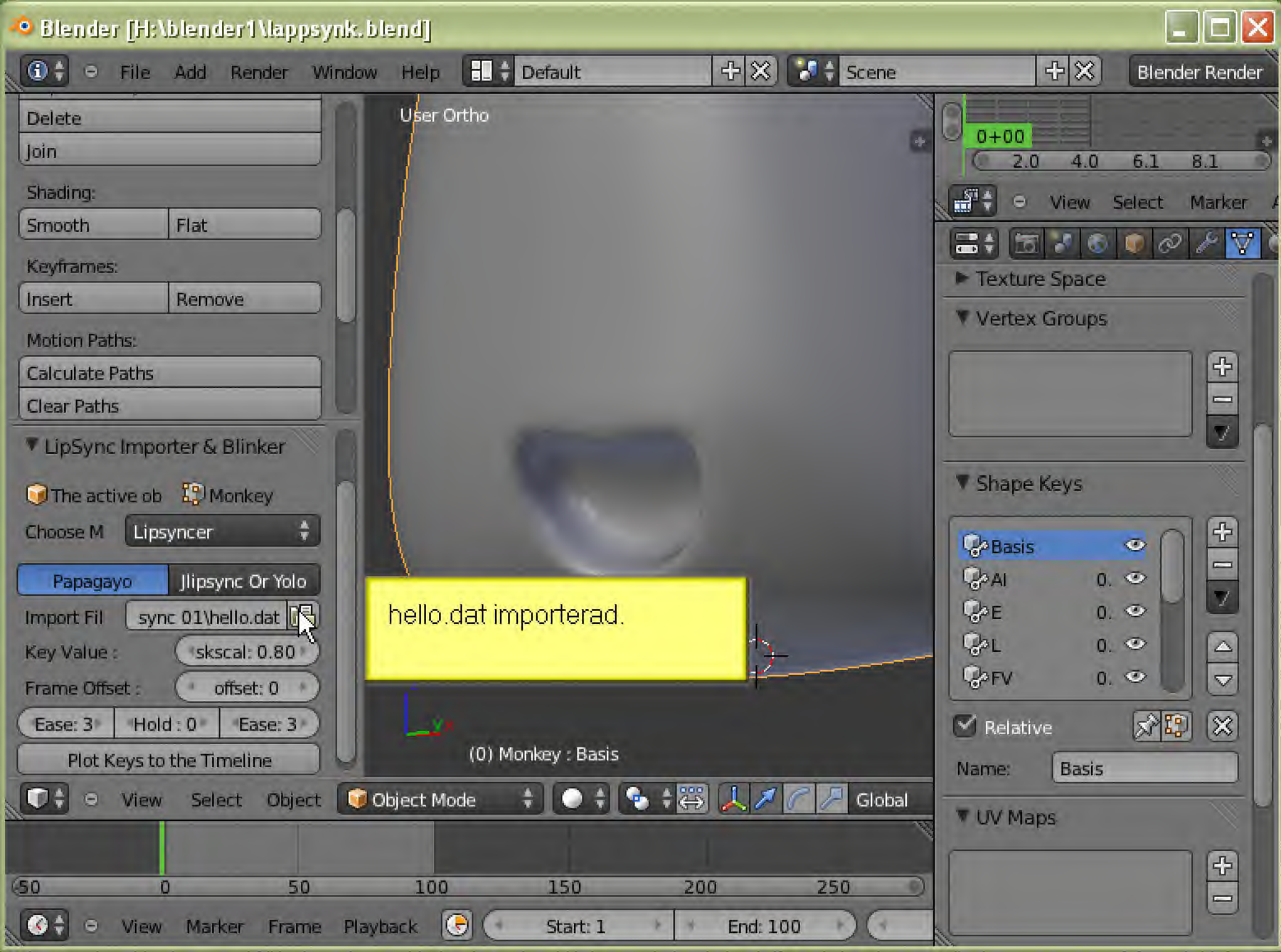


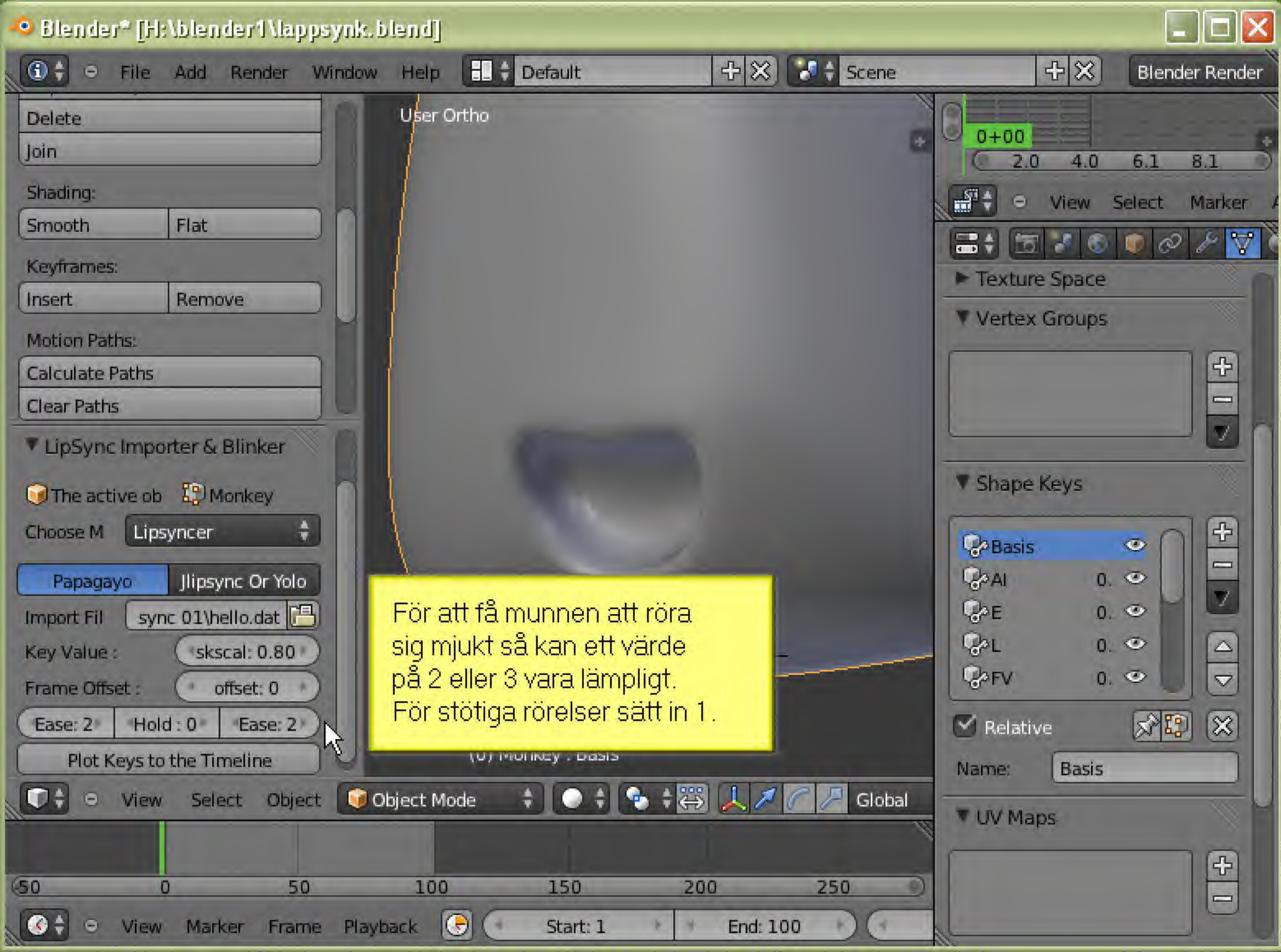


Och de sista av de tio munnarna.



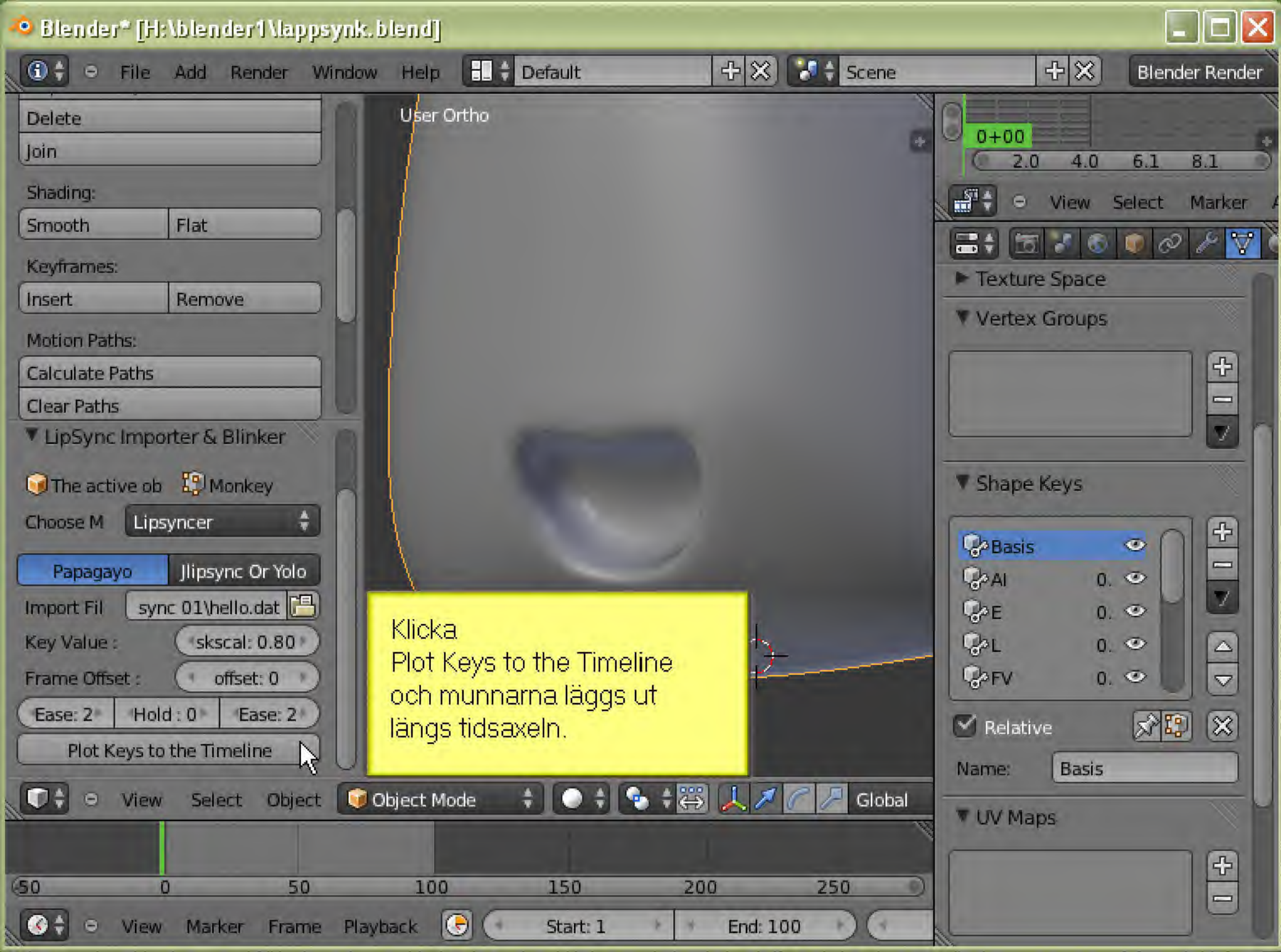






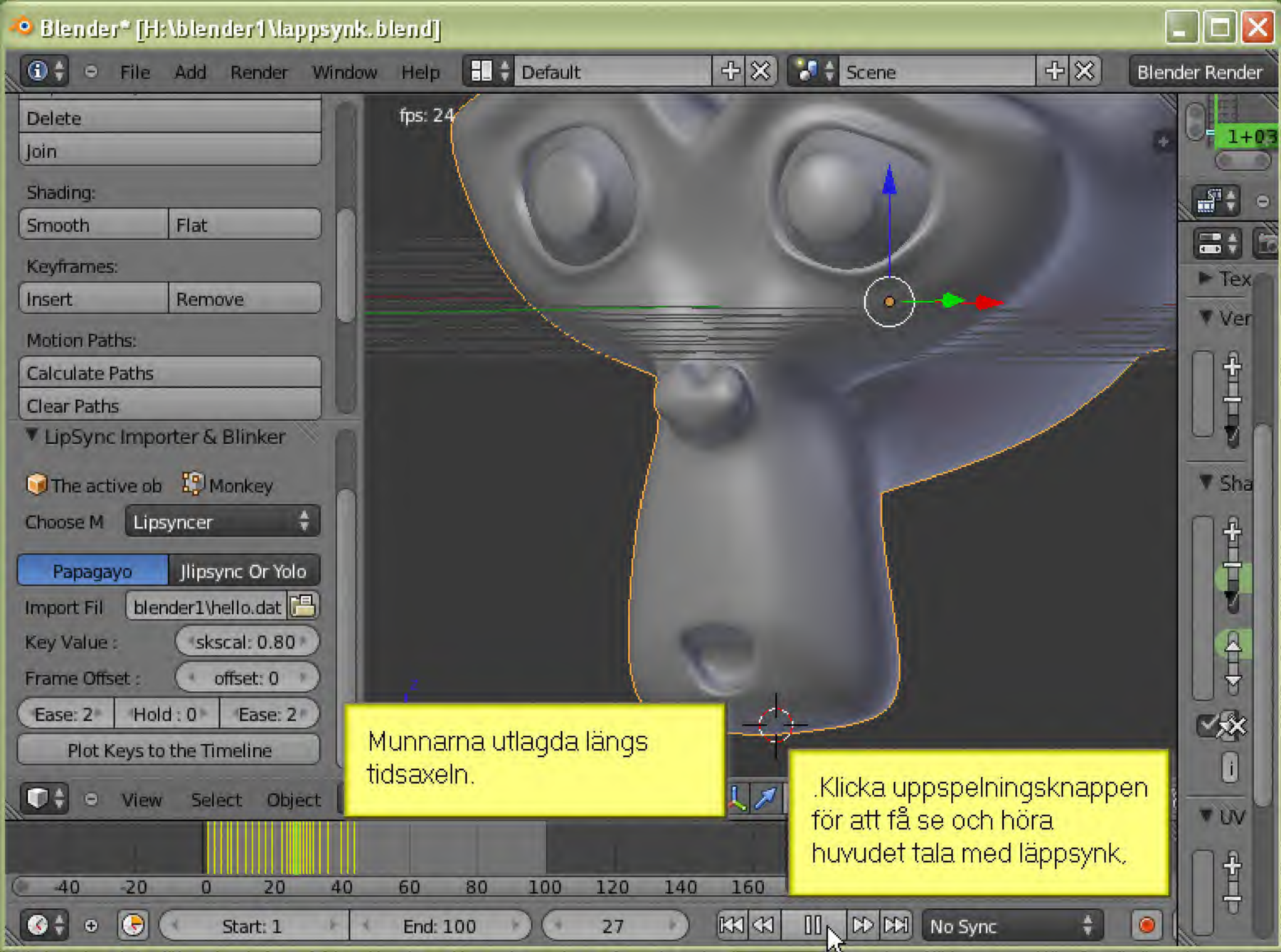
För att få munnen att röra sig mjukt så kan ett värde på 2 eller 3 vara lämpligt. För stötiga rörelser sätt in 1.





Klicka  
Plot Keys to the Timeline  
och munnarna läggs ut  
längs tidsaxeln.

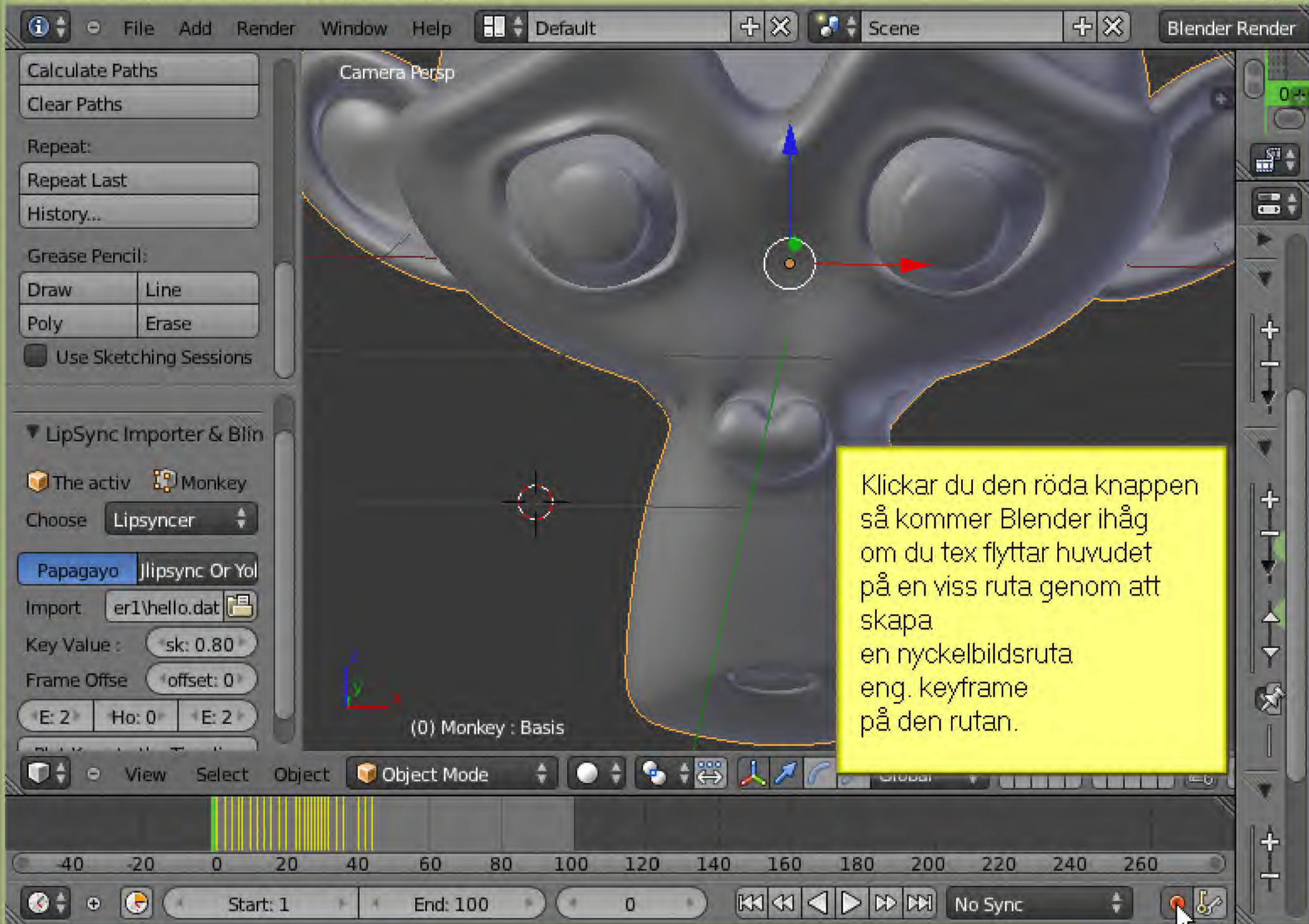




Munnarna utlagda längs tidsaxeln.

.Klicka uppspelningsknappen för att få se och höra huvudet tala med läppsynek.







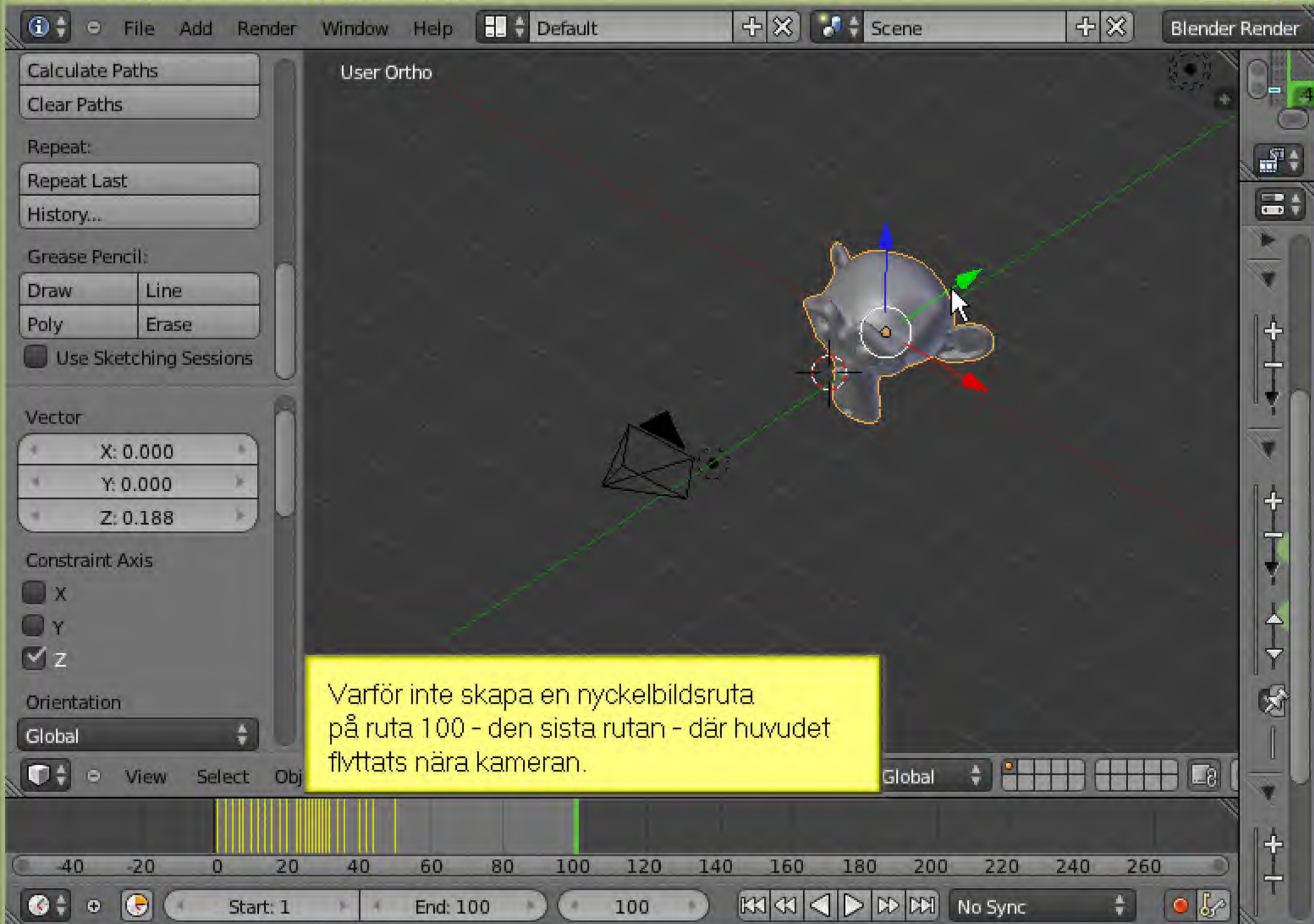


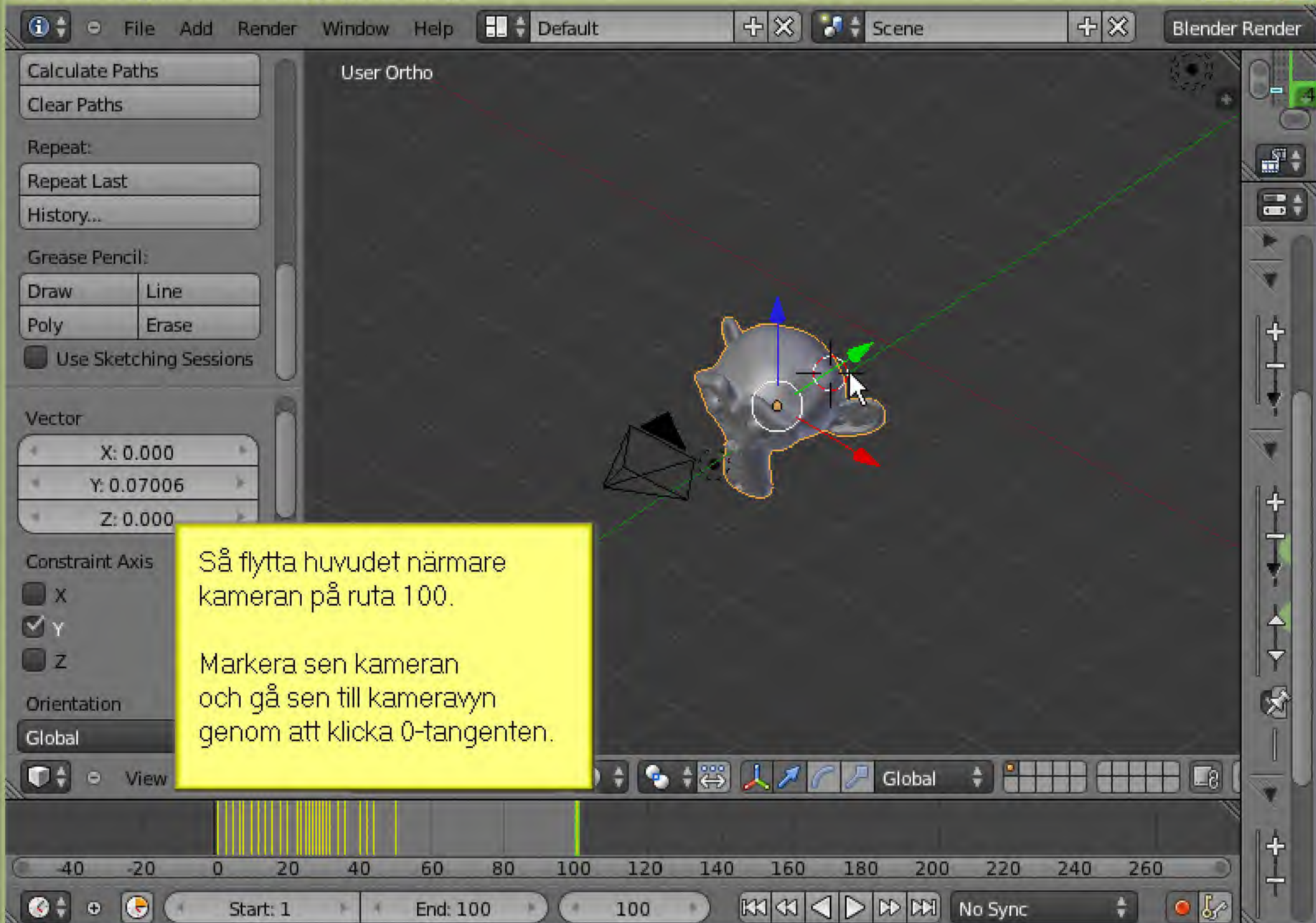




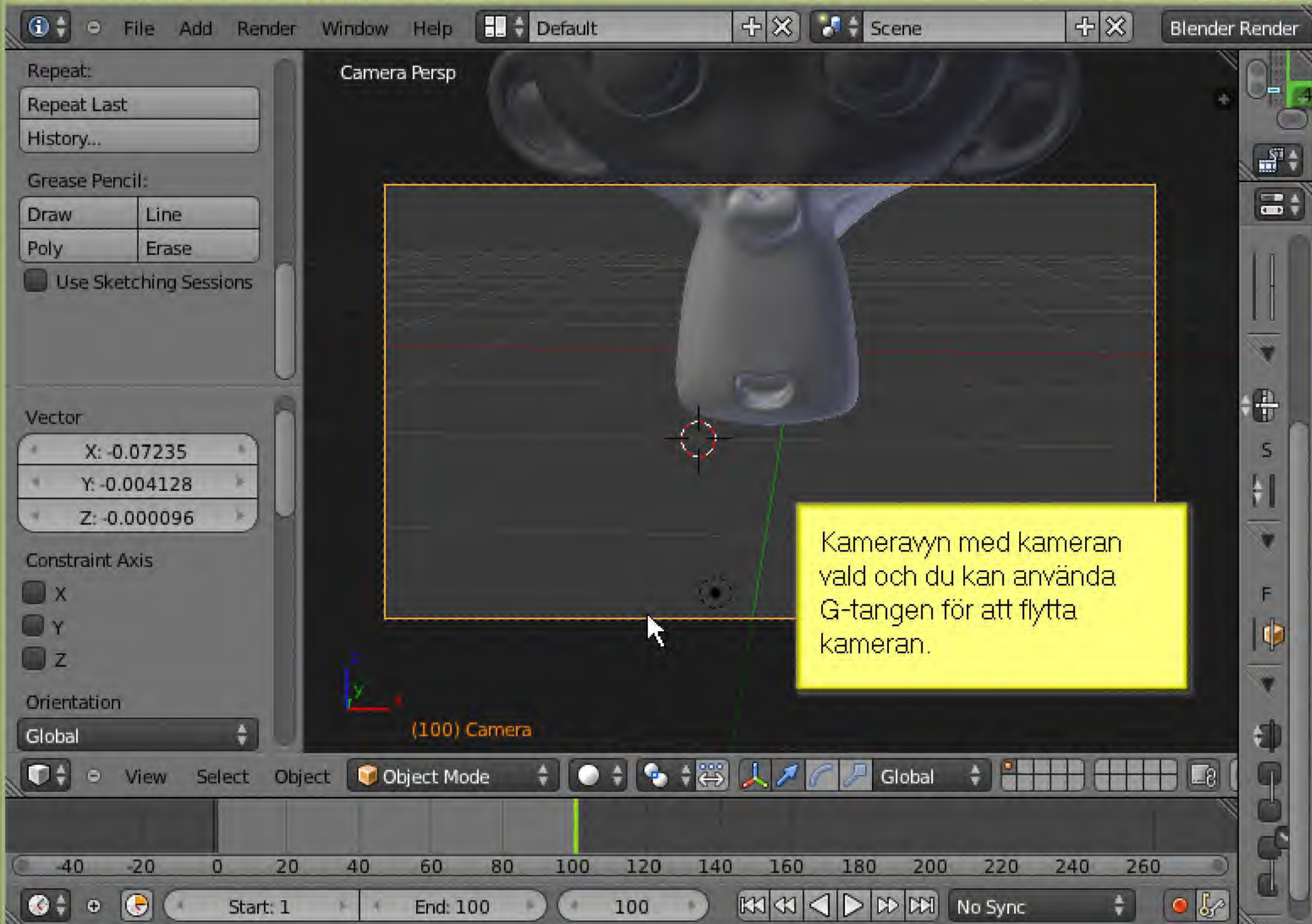
















Calculate Paths  
Clear Paths

Repeat:  
Repeat Last  
History...

Grease Pencil:  
Draw Line  
Poly Erase  
☐ Use Sketching Sessions

Vector  
X: -0.07235  
Y: -0.004128  
Z: -0.000096

Constraint Axis  
☐ X  
☐ Y  
☐ Z

Orientation  
Global

Camera Persp

Gå till kamerafliken för att skapa en film.

Innan du renderar animationen behöver du ställa in några värden.

View Select Marker Add St

Render Animation Play

Display: Image Editor

Layers

Dimensions

Render Presets

Resolution: X: 1920 Y: 1080 50%

Frame Range: Start Frame: 1 End Frame: 100 Frame Step: 1

Aspect Ratio: X: 1.000 Y: 1.000

Frame Rate: 24 fps

Time Remapping: : 100 : 100

Anti-Aliasing

Object Mode

(84) Monkey : Basis

Start: 1 End: 100 84



File Add Render Window Help Default Scene Blender Render

Calculate Paths  
Clear Paths

Repeat:  
Repeat Last  
History...

Grease Pencil:  
Draw Line  
Poly Erase  
Use Sketching Sessions

Vector  
X: -0.07235  
Y: -0.004128  
Z: -0.000096

Constraint Axis  
X  
Y  
Z

Orientation  
Global

View Select Object Object Mode

Camera Persp

Render Presets  
DVC PRO HD 1080p  
DVC PRO HD 720p  
HDTV 1080p  
HDTV 720p  
HDV 1080p  
HDV NTSC 1080p  
HDV PAL 1080p  
TV NTSC 16:9  
TV NTSC 4:3  
TV PAL 16:9  
TV PAL 4:3

Display: Image Editor

Layers

Dimensions

Execute a preset

Python: bpy.ops.script.execute\_preset(filepath="C:\\Program Files\\Blender Foundation\\Blender\\2.64\\scripts\\presets\\render\\TV\_PAL\_4\_colon\_3.py", men

Start: 1 End: 100 84

Sampled Motion Blur  
Shading

Render Presets och du kan välja TV PAL 4:3

PAL är det europeiska TV-formatet och 4:3 är förhållandet mellan bildens bredd och höjd.



Blender interface showing the Render properties panel and the File Format menu.

**Render Properties Panel:**

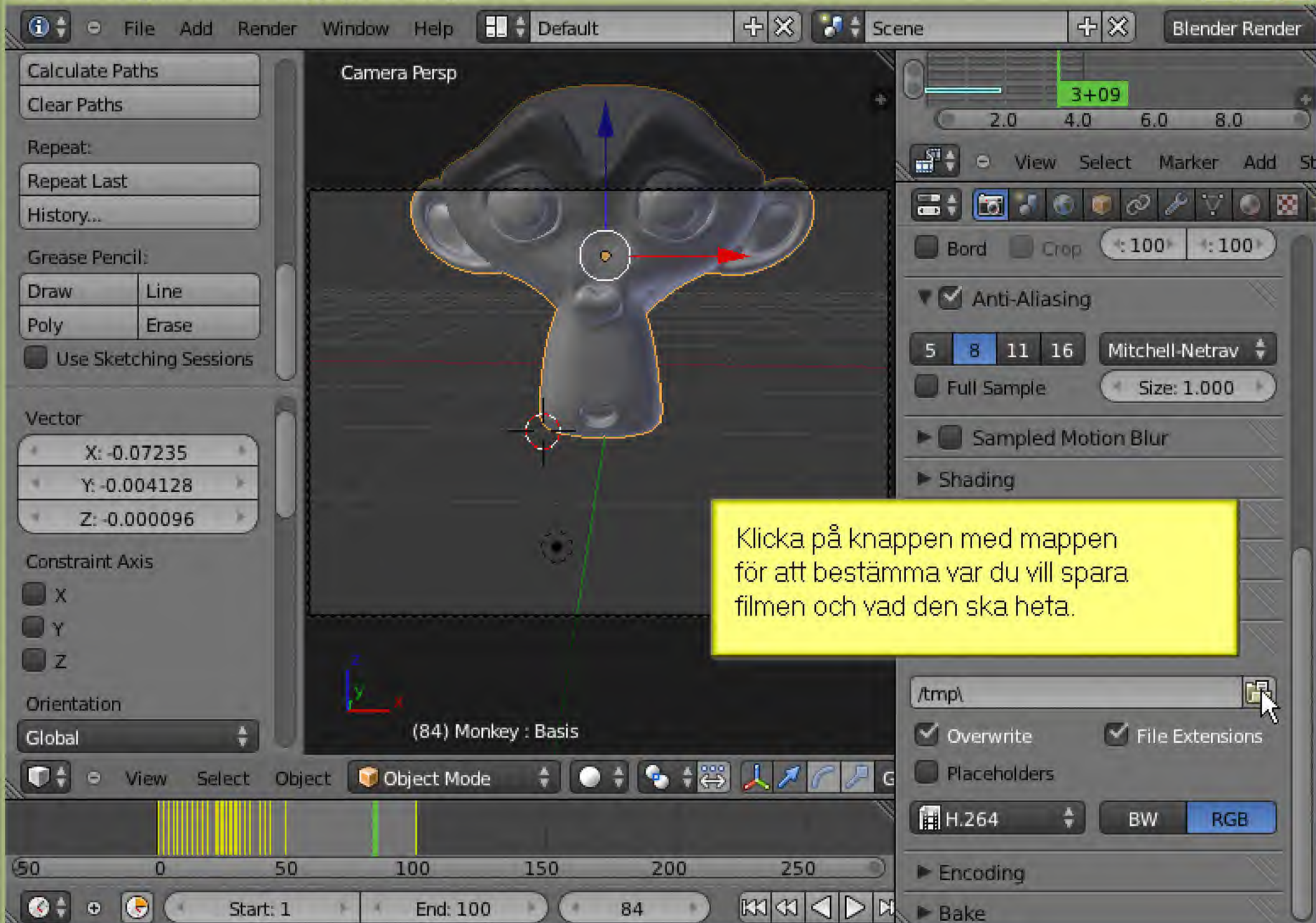
- View: Select
- Marker: Add
- St: St
- Bord: 100
- Crop: 100
- Anti-Aliasing: ☒ Mitchell-Netrav (5, 8, 11, 16)
- Full Sample: ☐ Size: 1.000
- Sampled Motion Blur: ☐
- File Extensions: ☒
- Format: PNG
- Color: BW, RGB, RGBA
- Compression: 90%
- Bake

**File Format Menu:**

- Image
  - BMP
  - Iris
  - PNG
  - JPEG
  - JPEG 2000
  - Targa
  - Targa Raw
- Movie
  - Cineon
  - DPX
  - OpenEXR MultiLayer
  - OpenEXR
  - Radiance HDR
  - TIFF
  - H.264 (selected)
  - MPEG
  - Ogg Theora
  - Xvid

**Text overlay:** Välj också filformat för filmen: H.264









File Add Render Window Help Default Scene Blender Render

Calculate Paths  
Clear Paths  
Repeat:  
Repeat Last  
History...  
Grease Pencil:  
Draw Line  
Poly Erase  
Use Sketching Sessions  
Vector:  
X: -0.07235  
Y: -0.004128  
Z: -0.000096  
Constraint Axis:  
X  
Y  
Z  
Orientation:  
Global

Camera Persp

(84) Monkey : Basis

Välj Format:  
AVI  
funkar i Windows  
Codec:  
H.264

3+09  
2.0 4.0 6.0 8.0  
View Select Marker Add St  
Output:  
/tmp/  
Overwrite File Extensions  
Placeholders  
H.264 BW RGB  
Encoding:  
Presets  
Forma AVI Codec: H.264  
Bitrate: 6000 GOP Size: 15  
Rate: Autosplit Output  
Minimum: 0 Mux:  
Maximum: 9000 Rat: 10080000  
Buffer: 1792 Packet Si: 2048  
Audio Codec: None  
Bitrate: 192 Volume: 1.000  
Bake

Start: 1 End: 100 84



File Add Render Window Help Default Scene Blender Render

Calculate Paths  
Clear Paths  
Repeat:  
Repeat Last  
History...  
Grease Pencil:  
Draw Line  
Poly Erase  
Use Sketching Sessions  
Vector:  
X: -0.07235  
Y: -0.004128  
Z: -0.000096  
Constraint Axis:  
X  
Y  
Z  
Orientation:  
Global

Camera Persp

3+09

2.0 4.0 6.0 8.0

View Select Marker Add St

Output

/tmp/

Overwrite File Extensions  
Placeholders

H.264 BW RGB

Encoding

Presets

Forma AVI

Bitrate: 600

Rate:

Minimum: AC3

Maximum: 90

Buffer: 179

Audio Codec

MP3

MP2

None

None

Bitrate: 192

Volume: 1.000

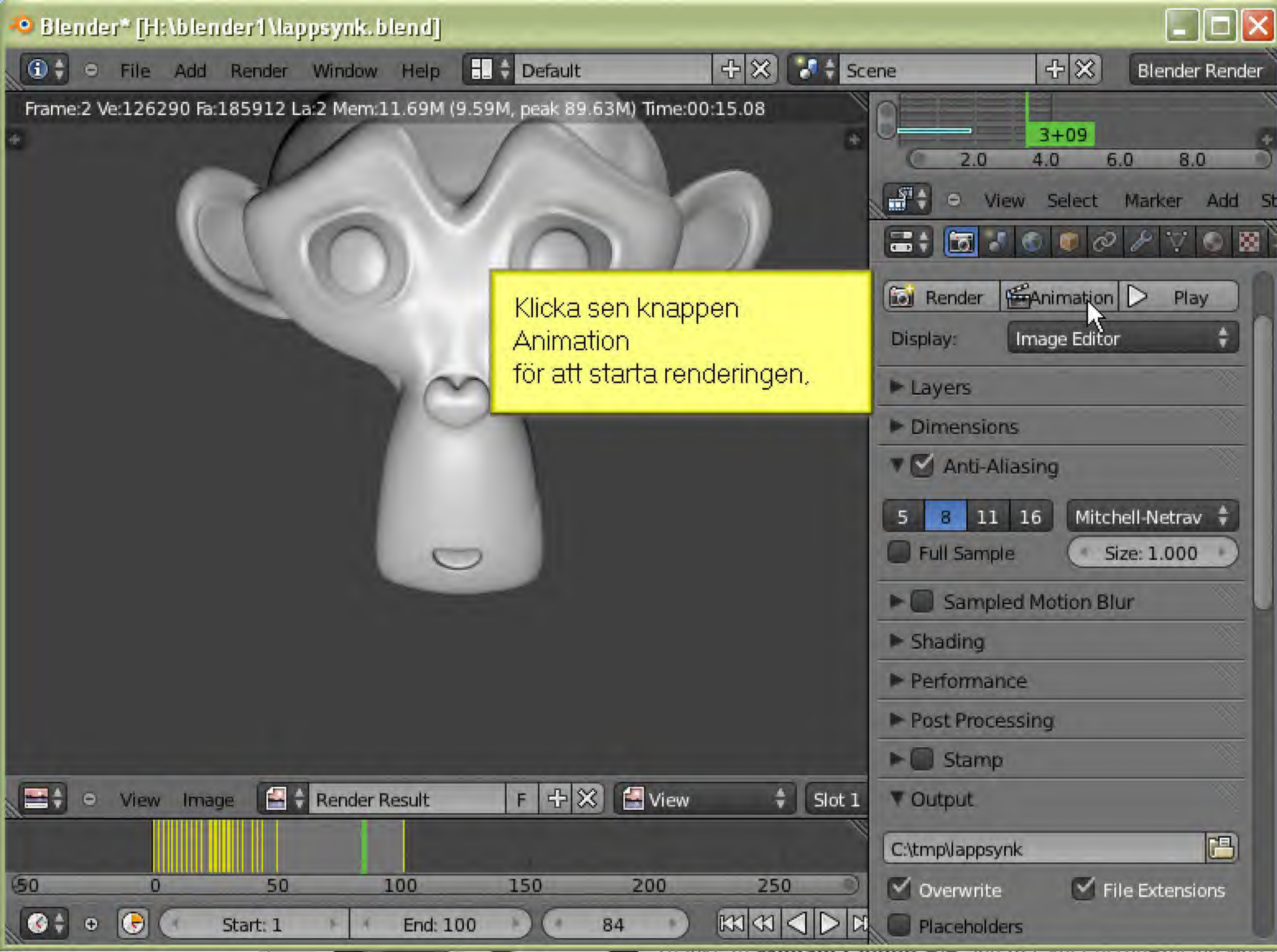
Bake

(84) Monkey : Ba

Object Mode

Start: 1 End: 100 84

Och du behöver välja Audio Codec.





Frame:100 Ve:126290 Fa:186265 La:2 Mem:11.6

## VLC media player



Media Playback Audio Video Tools View Help



Och du får en avi-film  
med en läppsynkat huvud  
som säger någonting  
som du kan spela upp  
i något player-program.

View Image Render Result

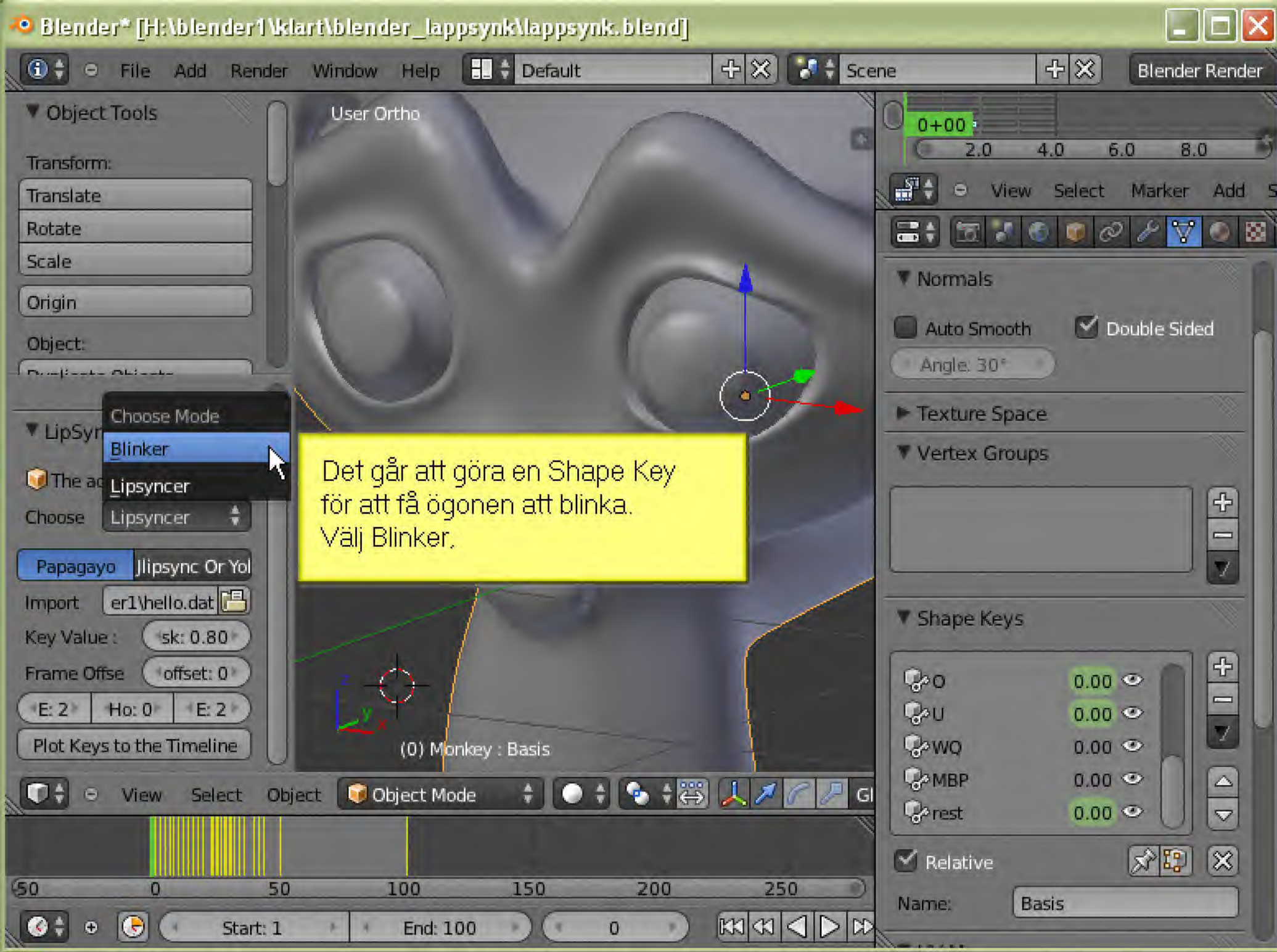


Play  
If the playlist is empty, open a medium

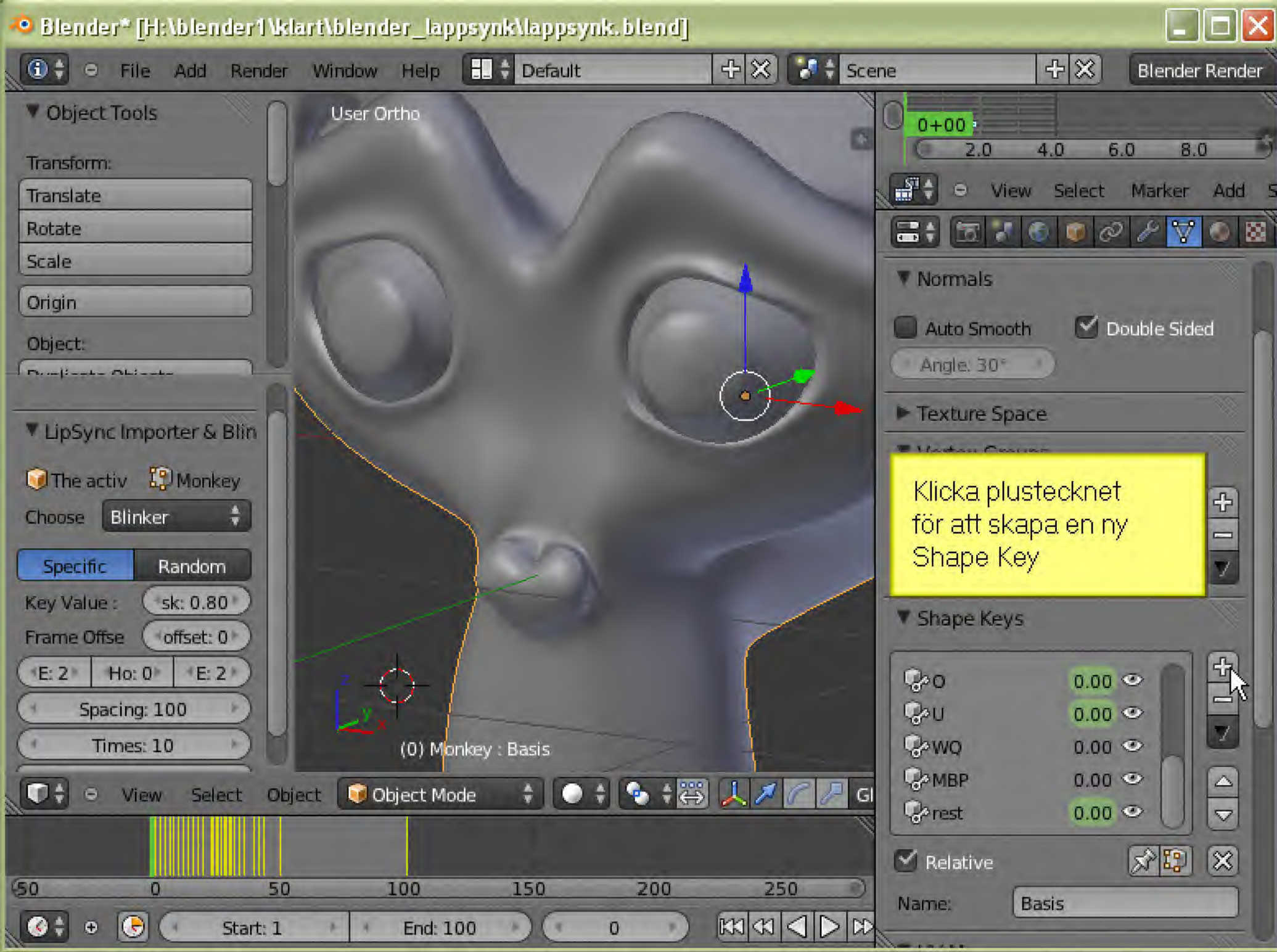


C:\tmp\lappsynk

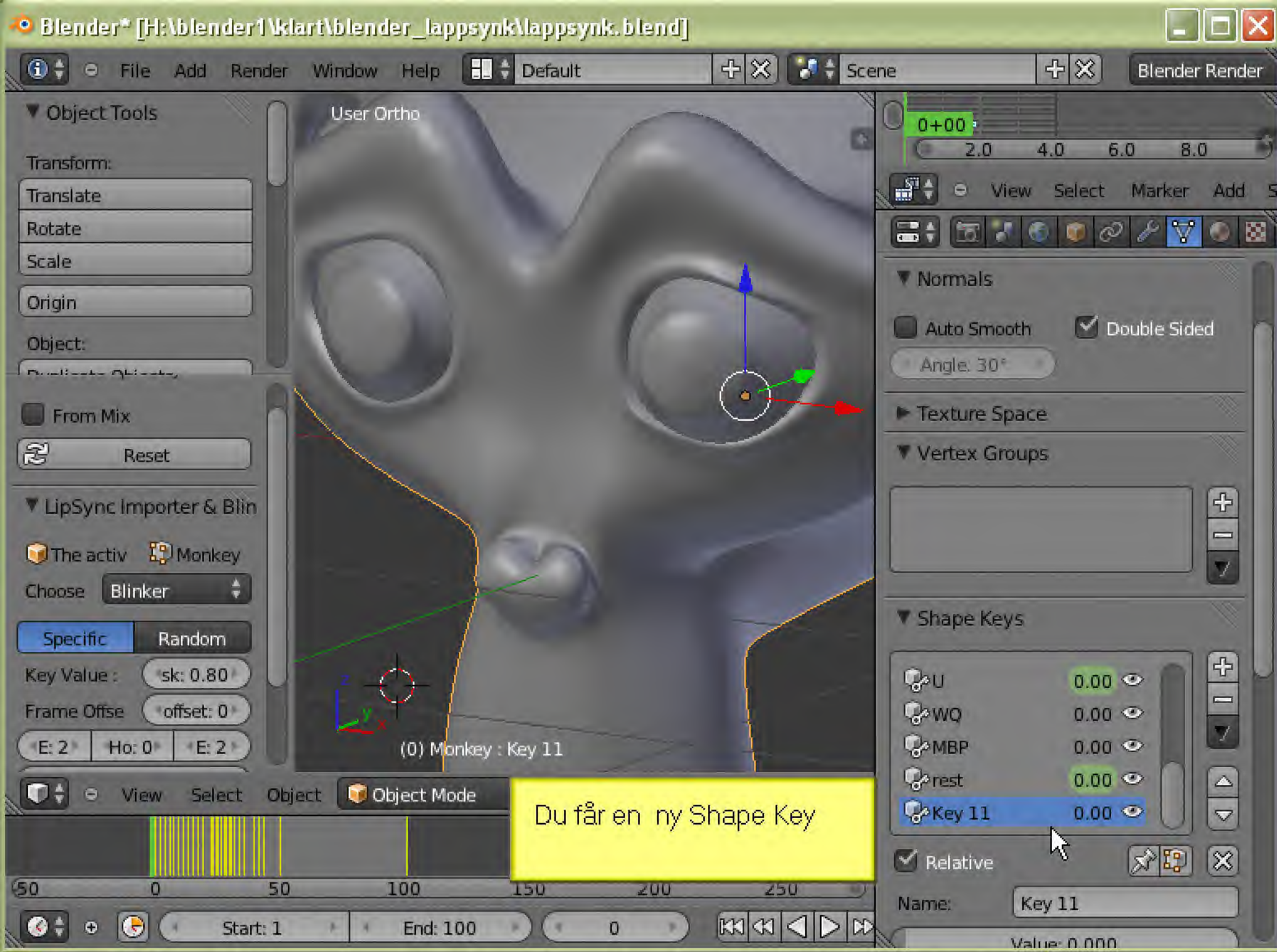
☒ Overwrite☒ File Extensions☐ Placeholders



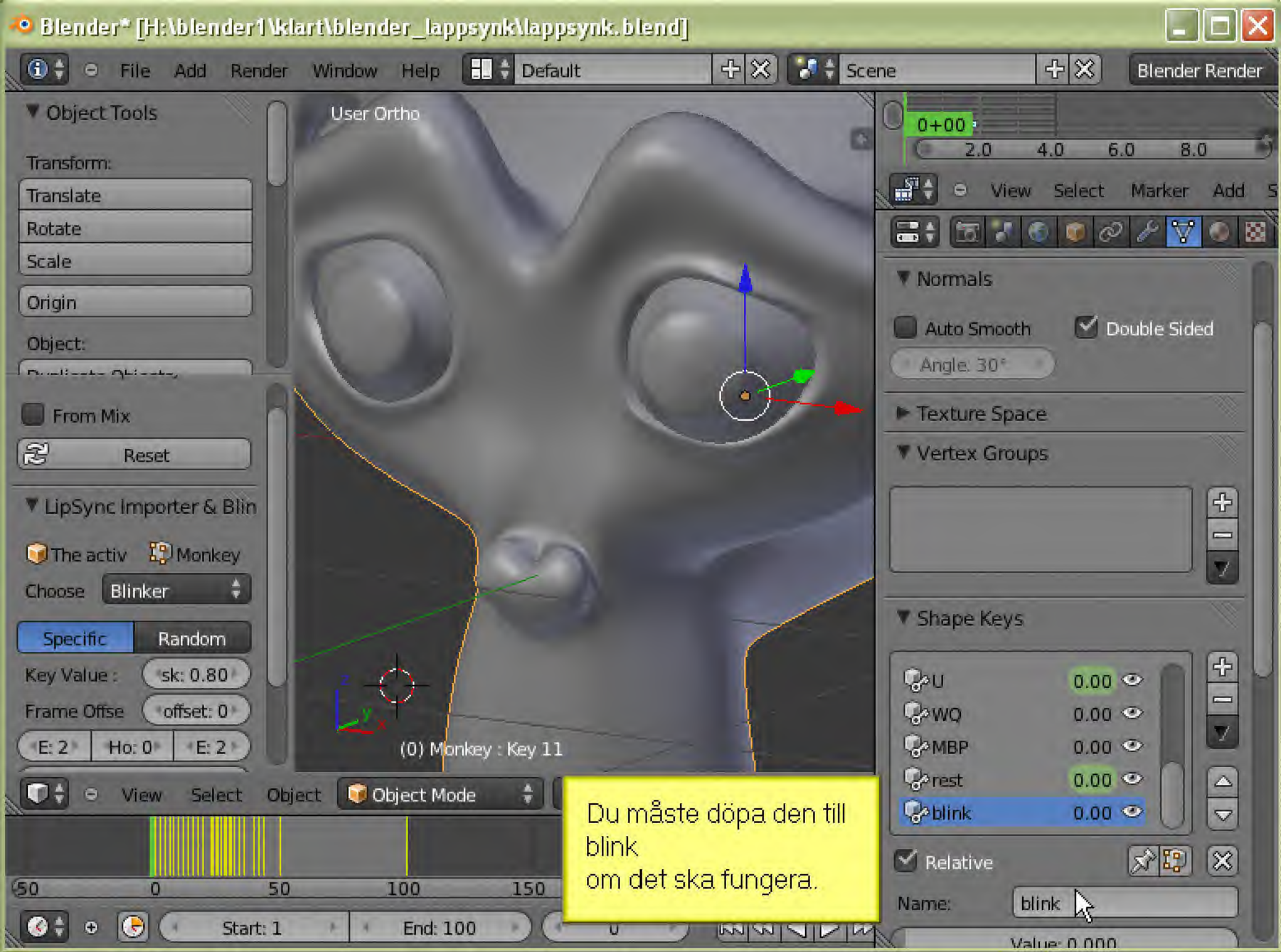












Blender\* [H:\blender1\klart\blender\_lappsynk\lappsynk.blend]

File Add Render Window Help Default Scene Blender Render

Object Tools

Transform:

Translate

Rotate

Scale

Origin

Object:

From Mix

Reset

LipSync Importer & Blink

The active Monkey

Choose Blinker

Specific Random

Key Value: sk: 0.80

Frame Offset: offset: 0

E: 2 Ho: 0 E: 2

View Select Object Object Mode

50 0 50 100 150

Start: 1 End: 100

User Ortho

(0) Monkey : Key 11

0+00 2.0 4.0 6.0 8.0

View Select Marker Add S

Normals

Auto Smooth

Double Sided

Angle: 30°

Texture Space

Vertex Groups

Shape Keys

U	0.00
WQ	0.00
MBP	0.00
rest	0.00
blink	0.00

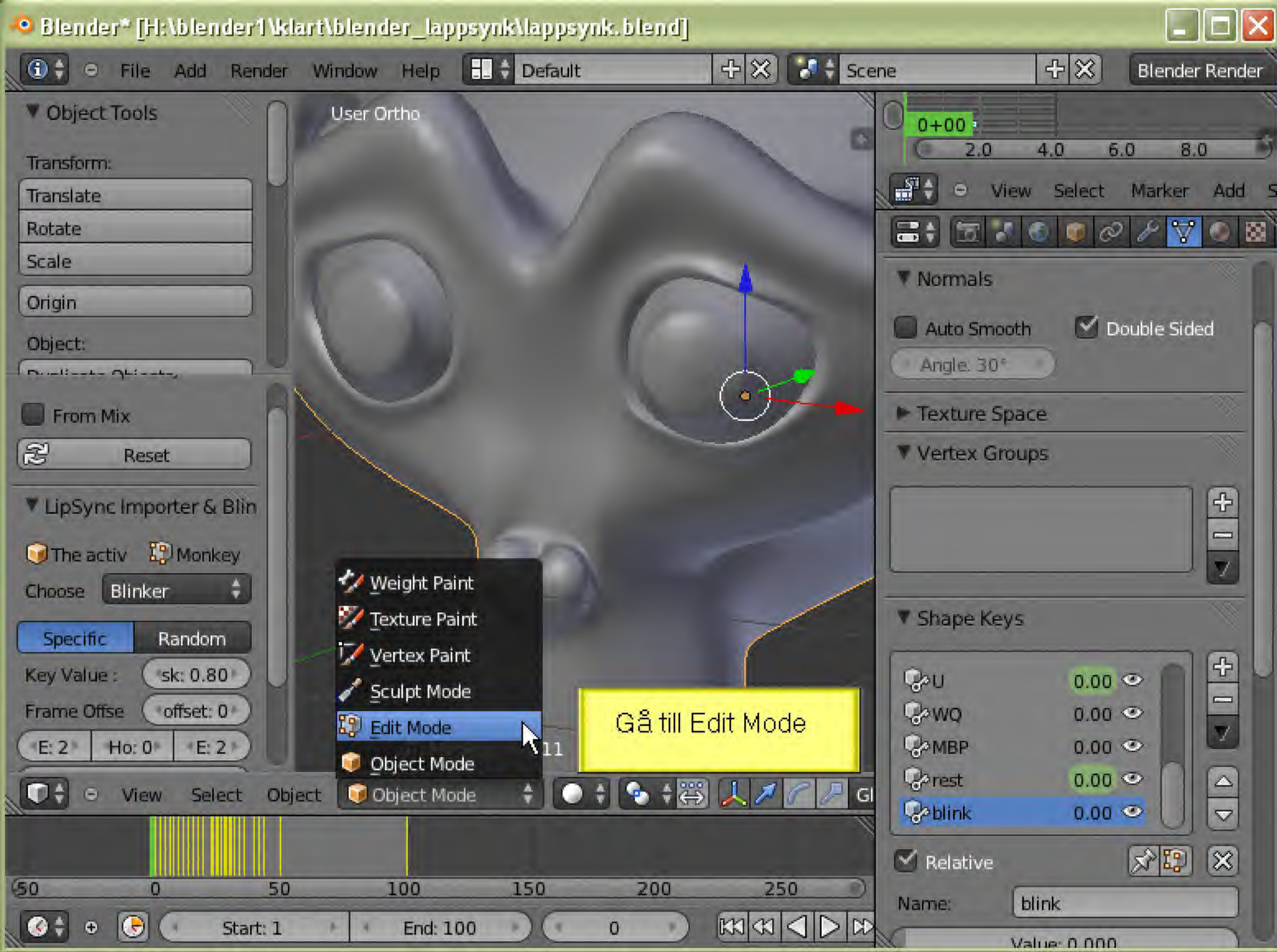
Relative

Name: blink

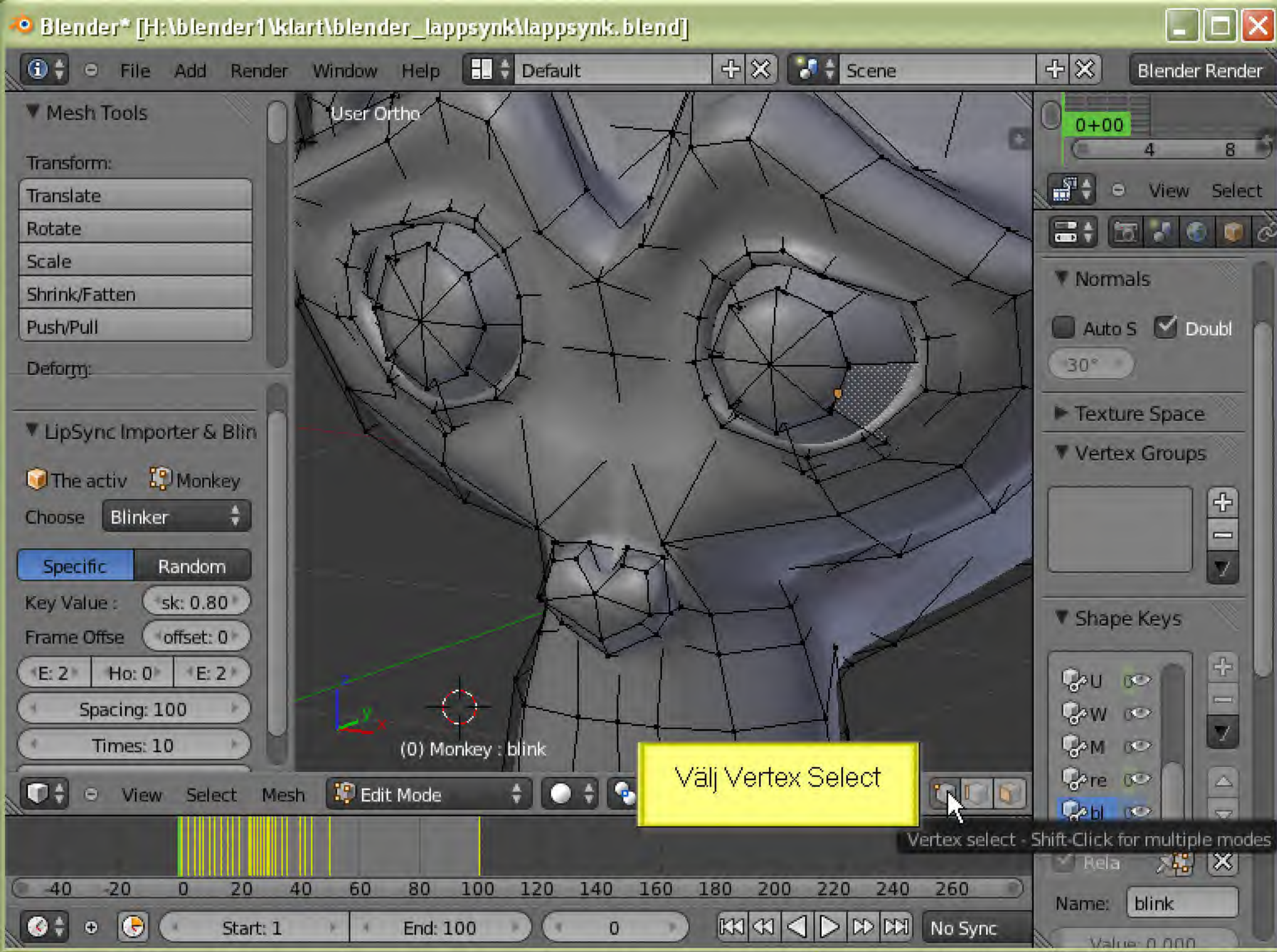
Value: 0.000

Du måste döpa den till blink om det ska fungera.

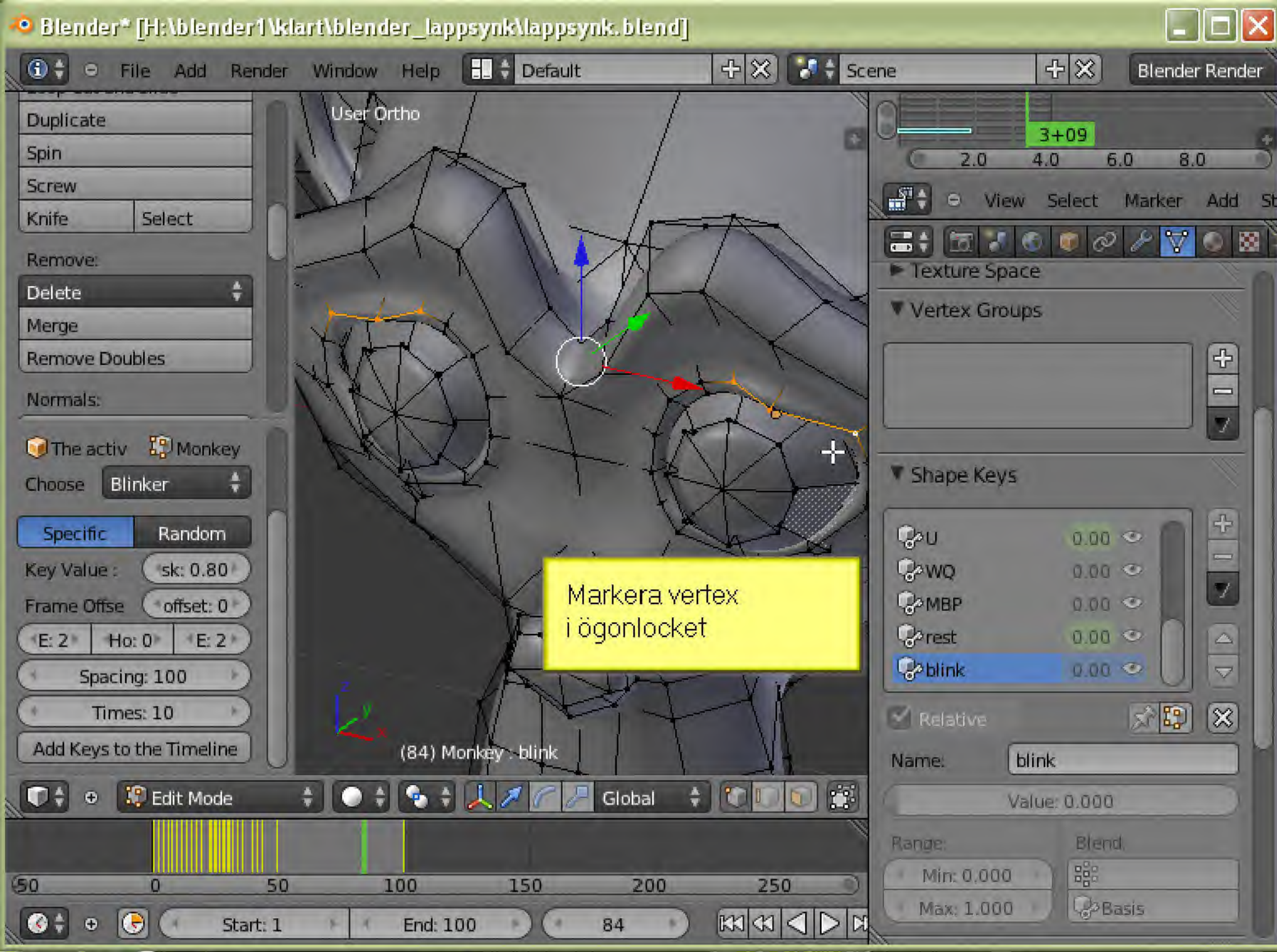




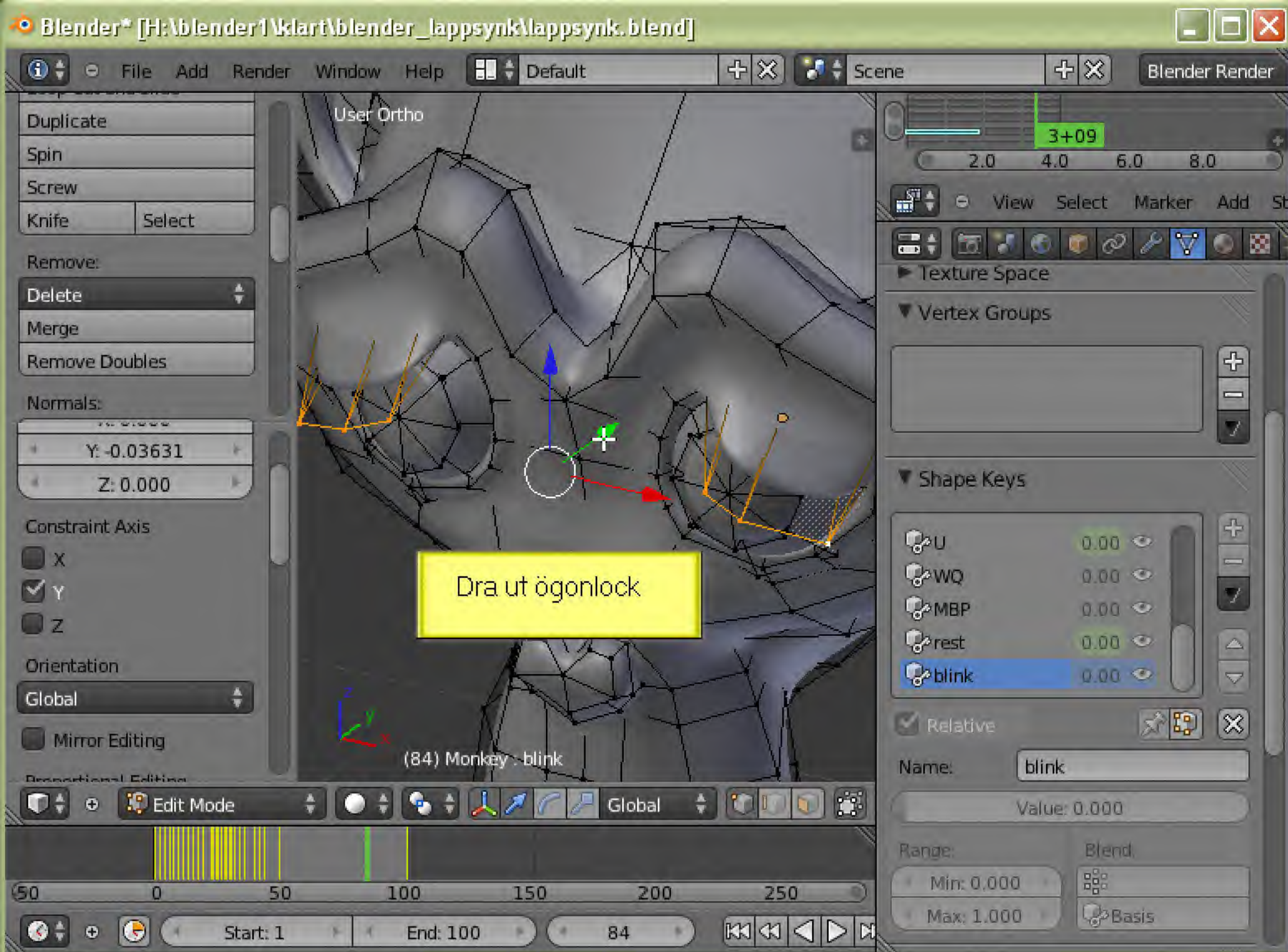




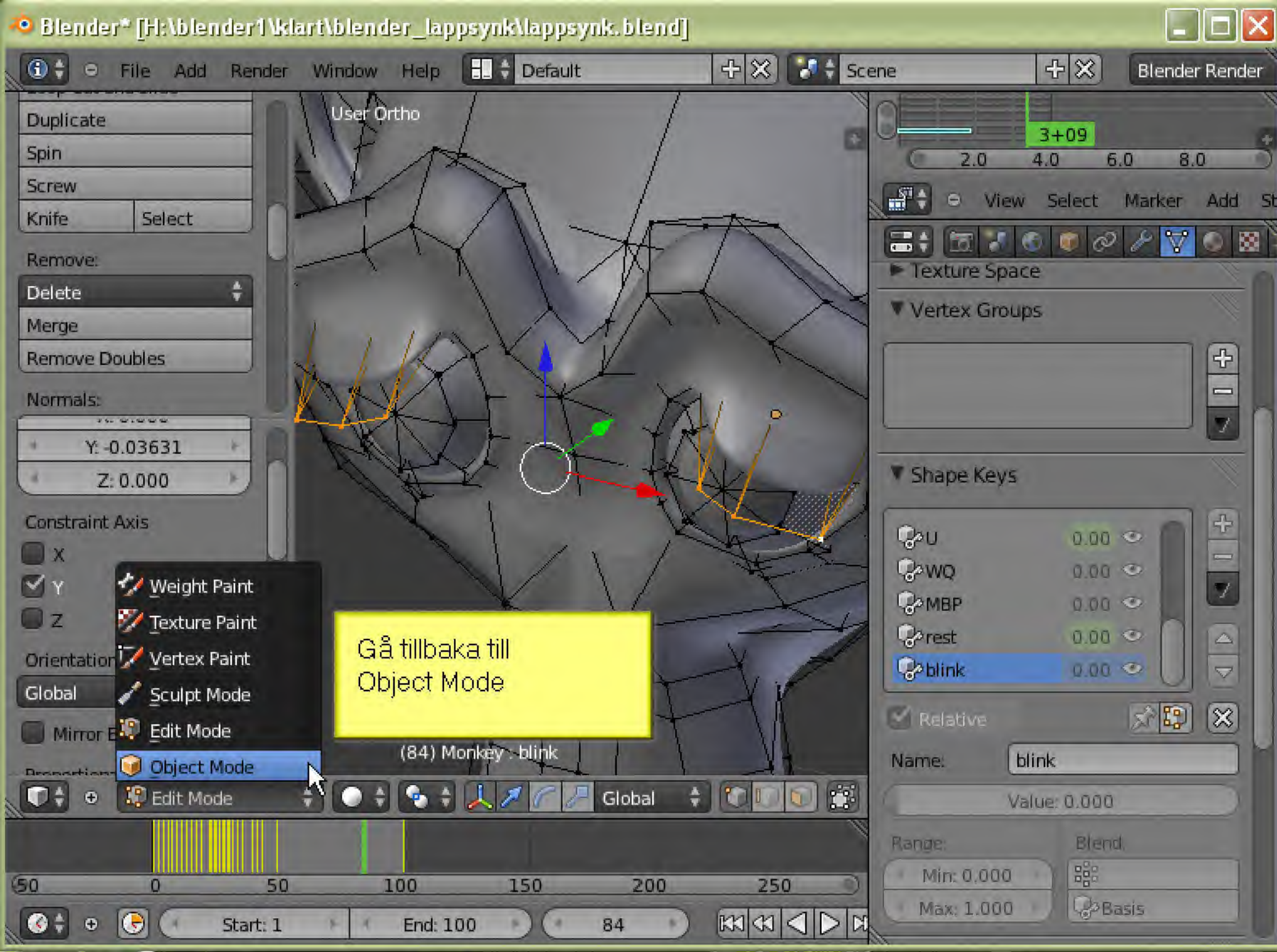




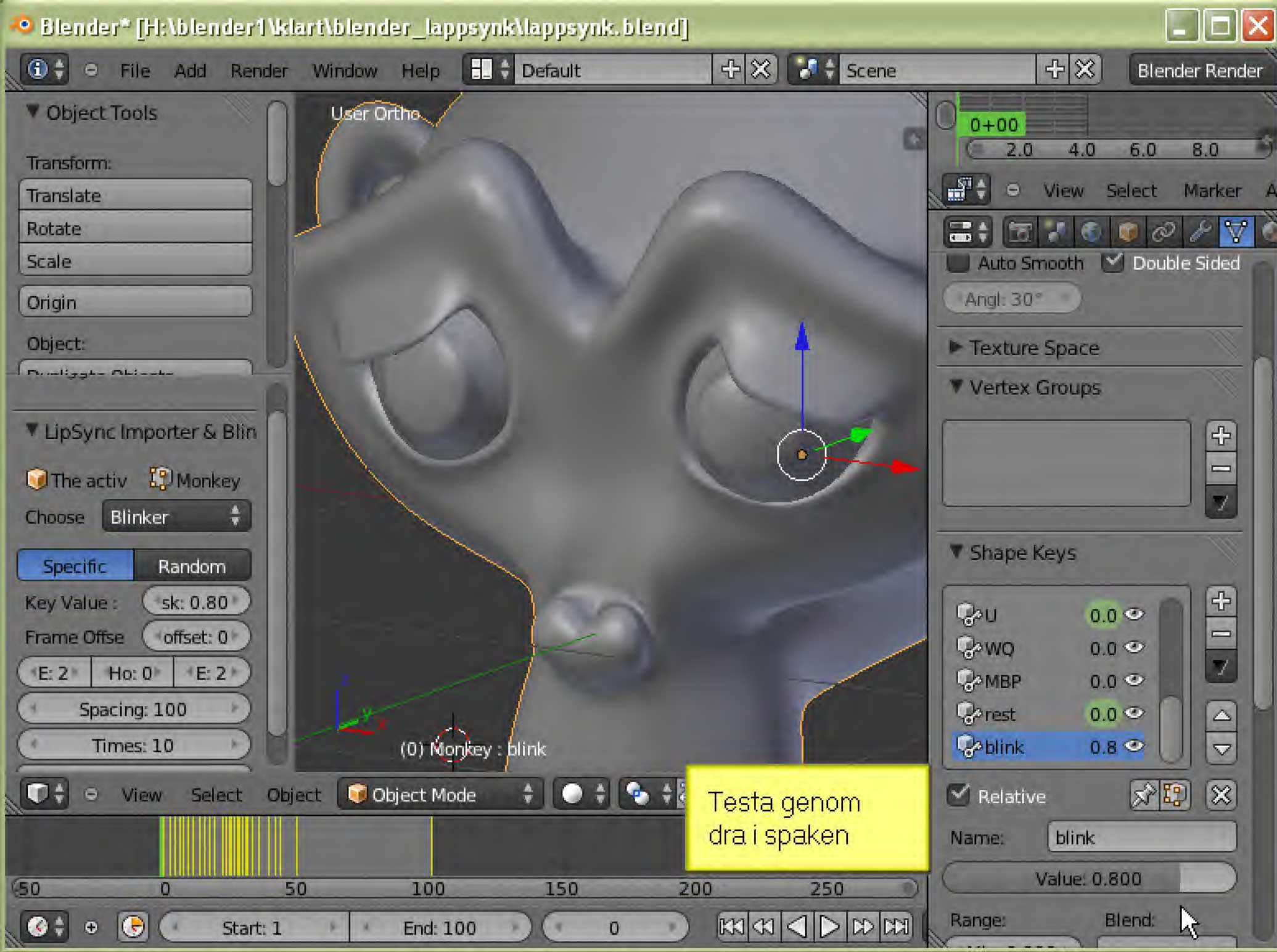




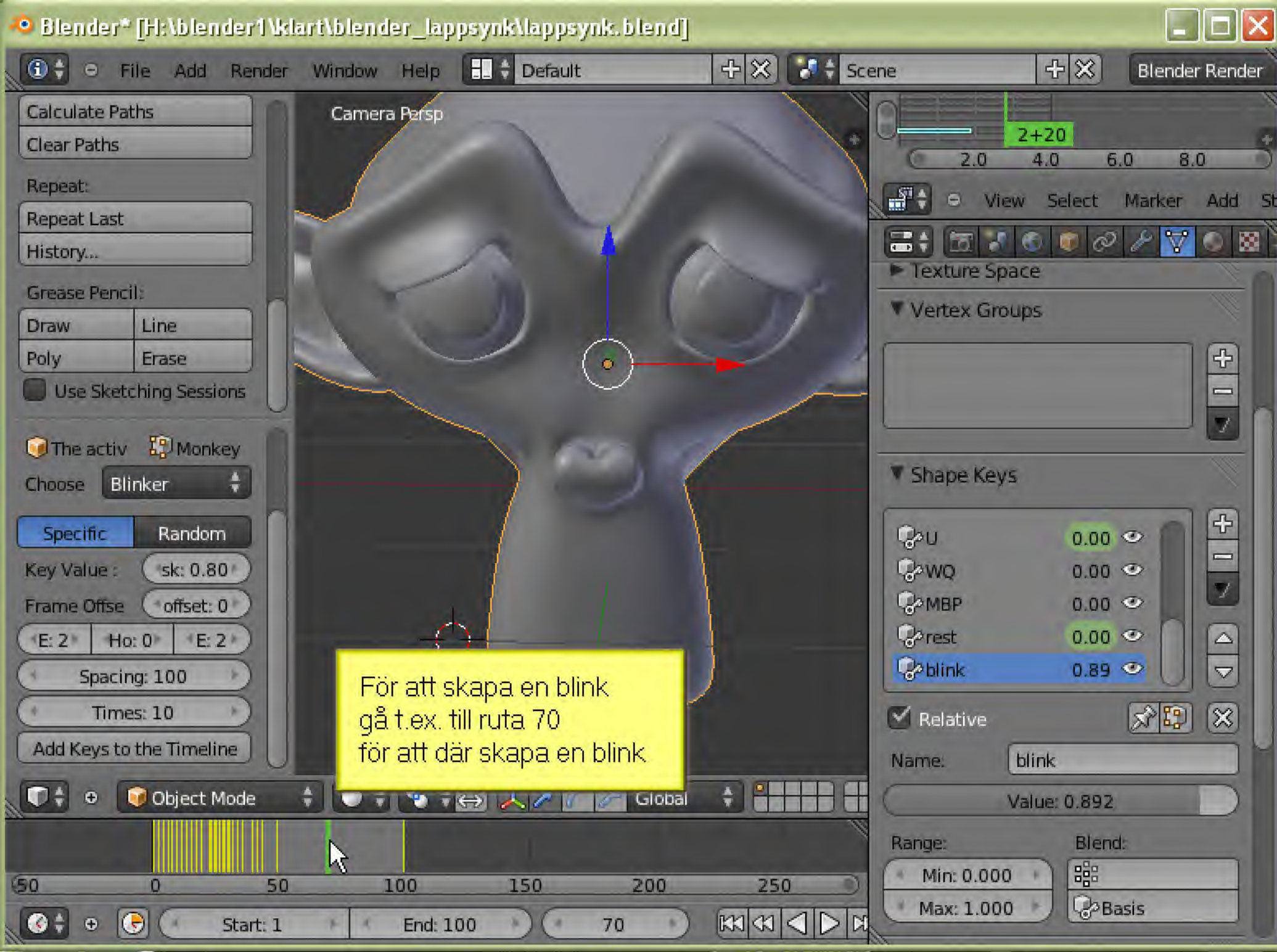




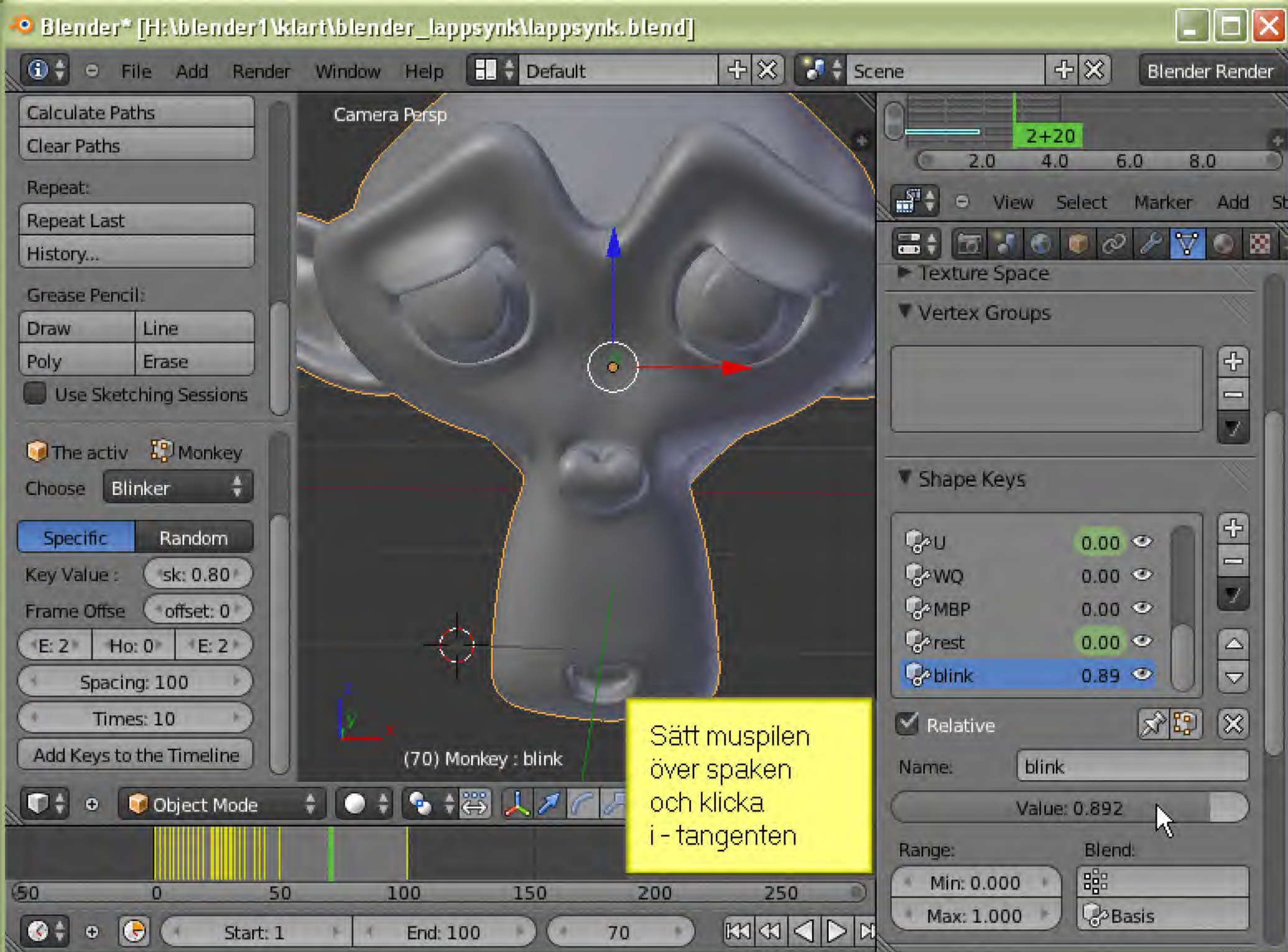




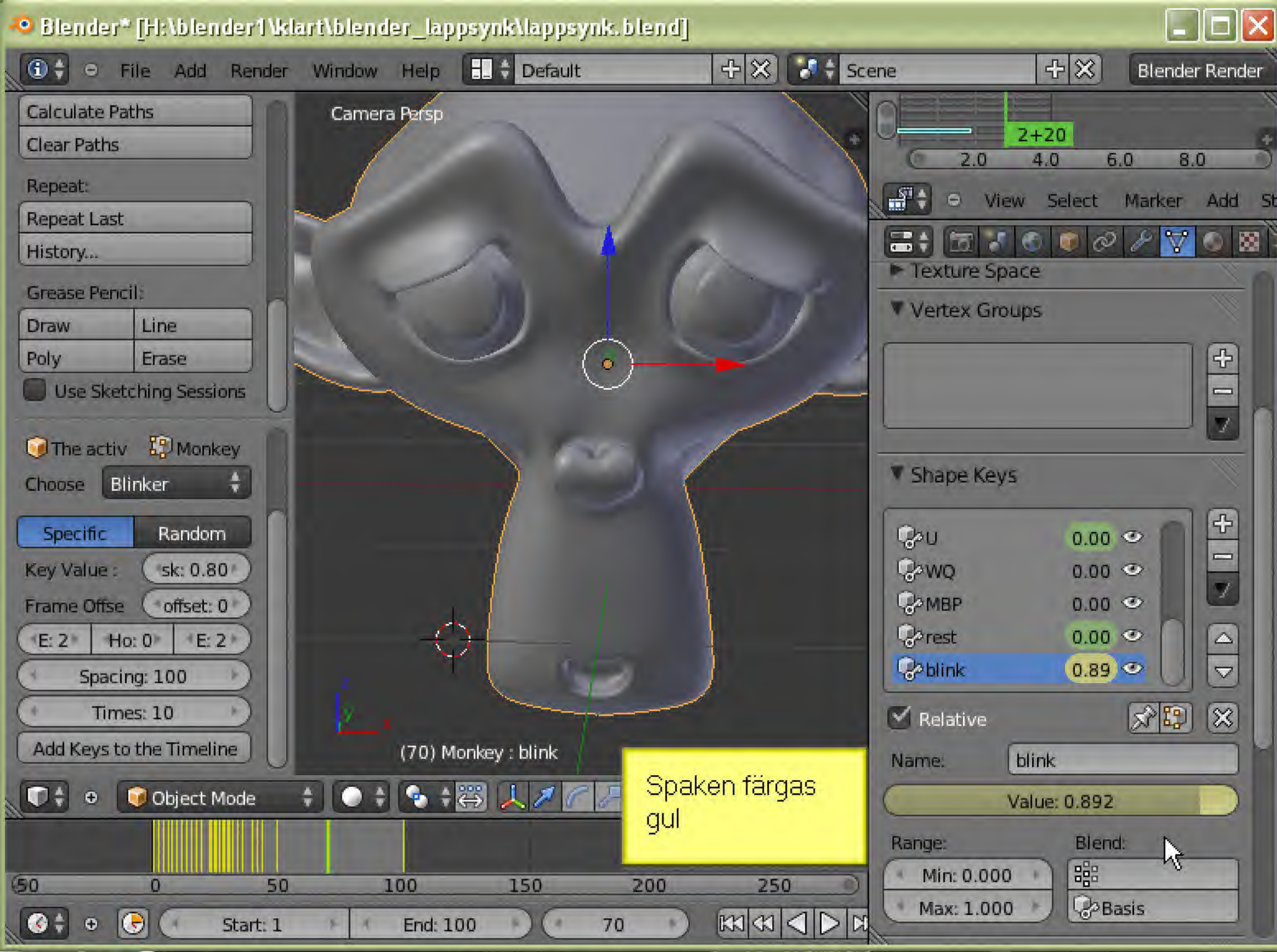




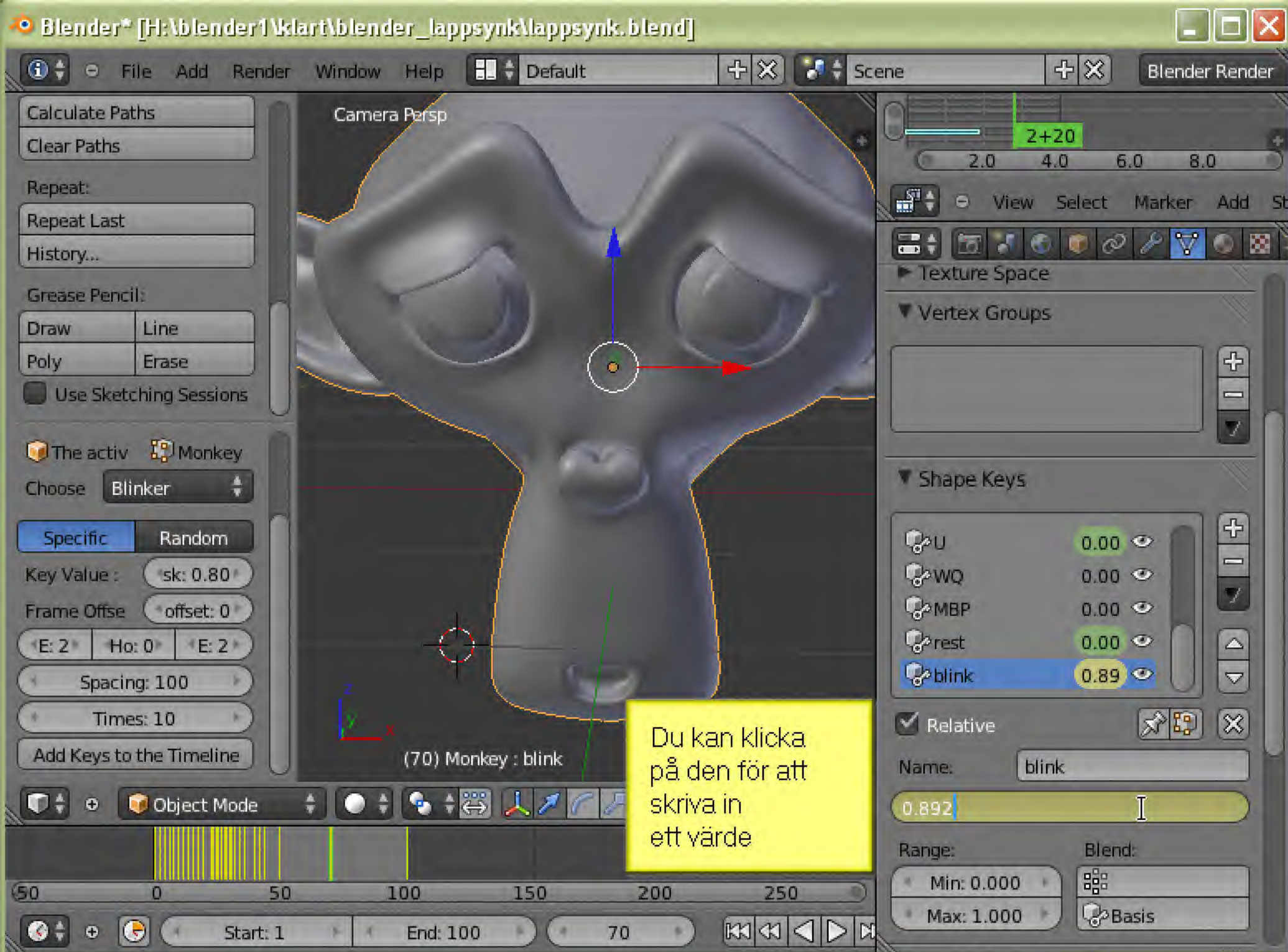




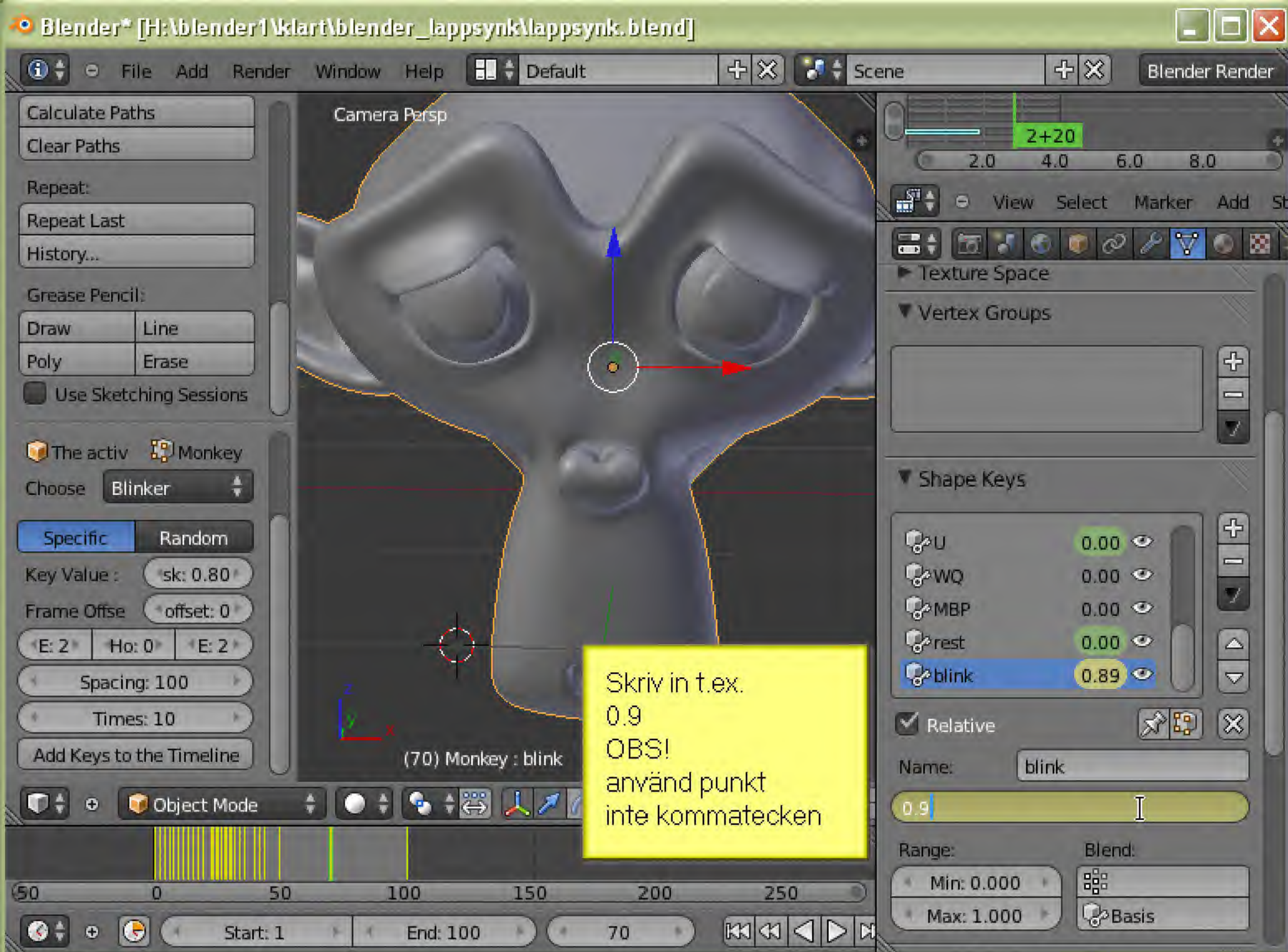




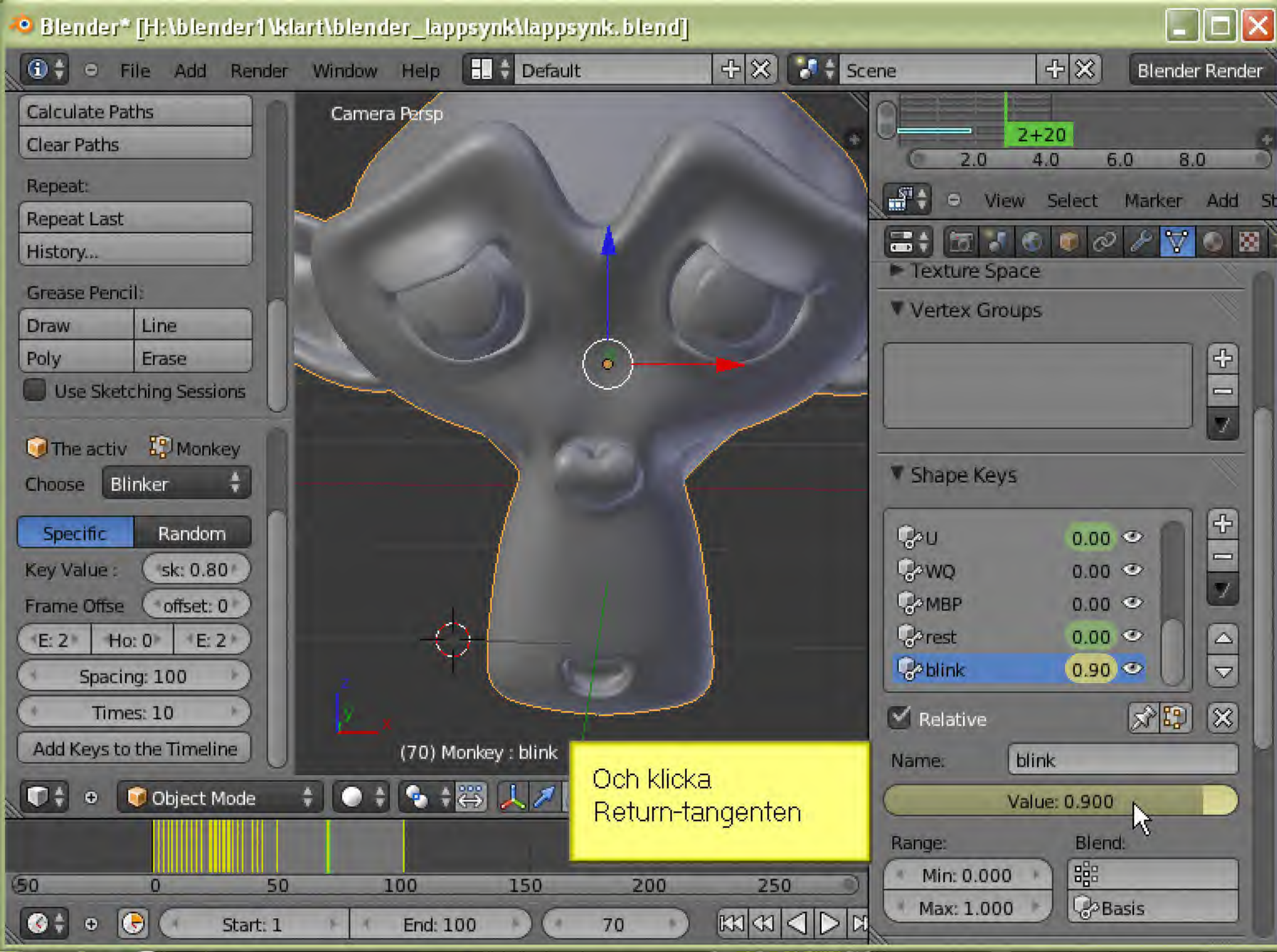




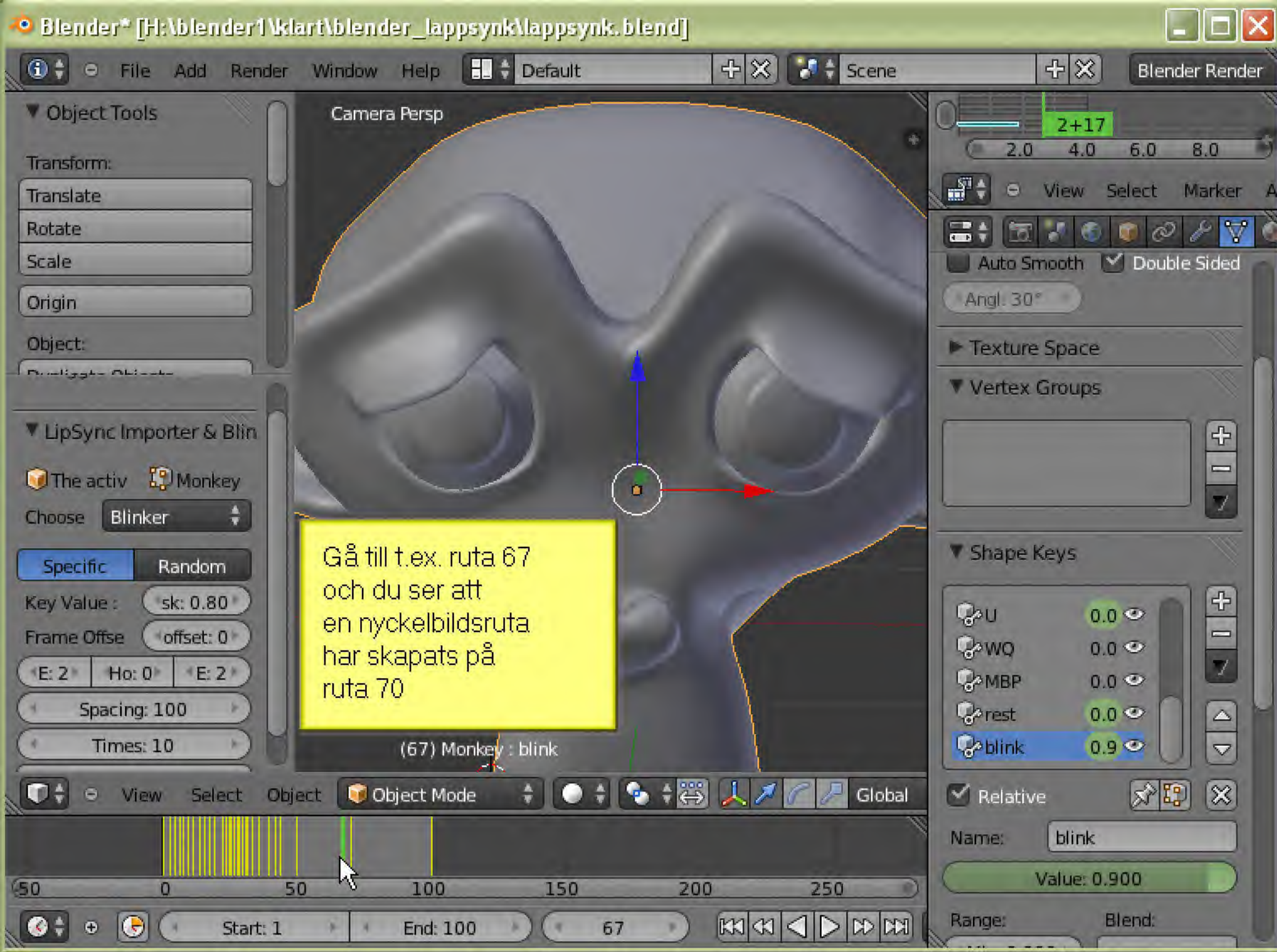




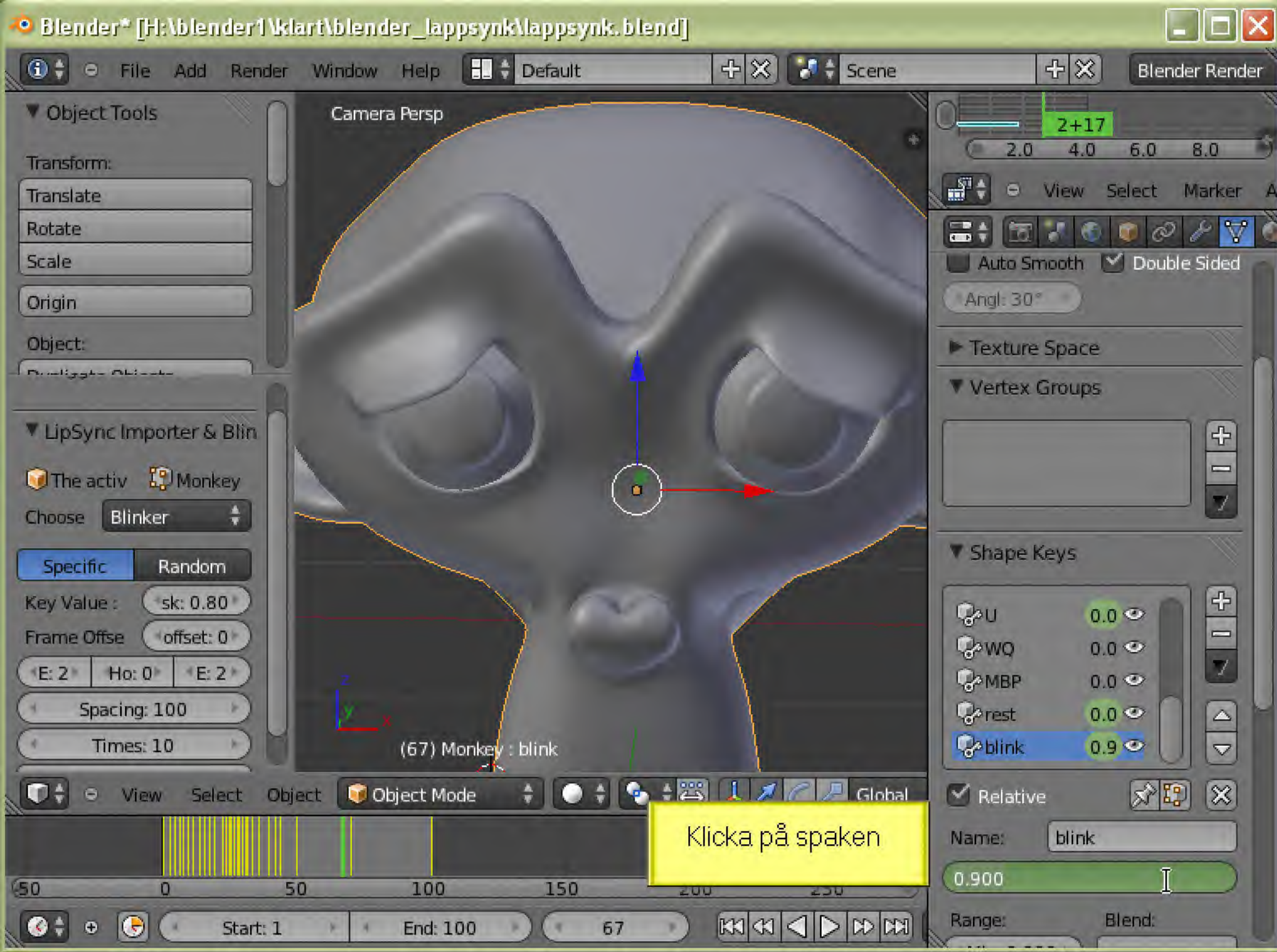




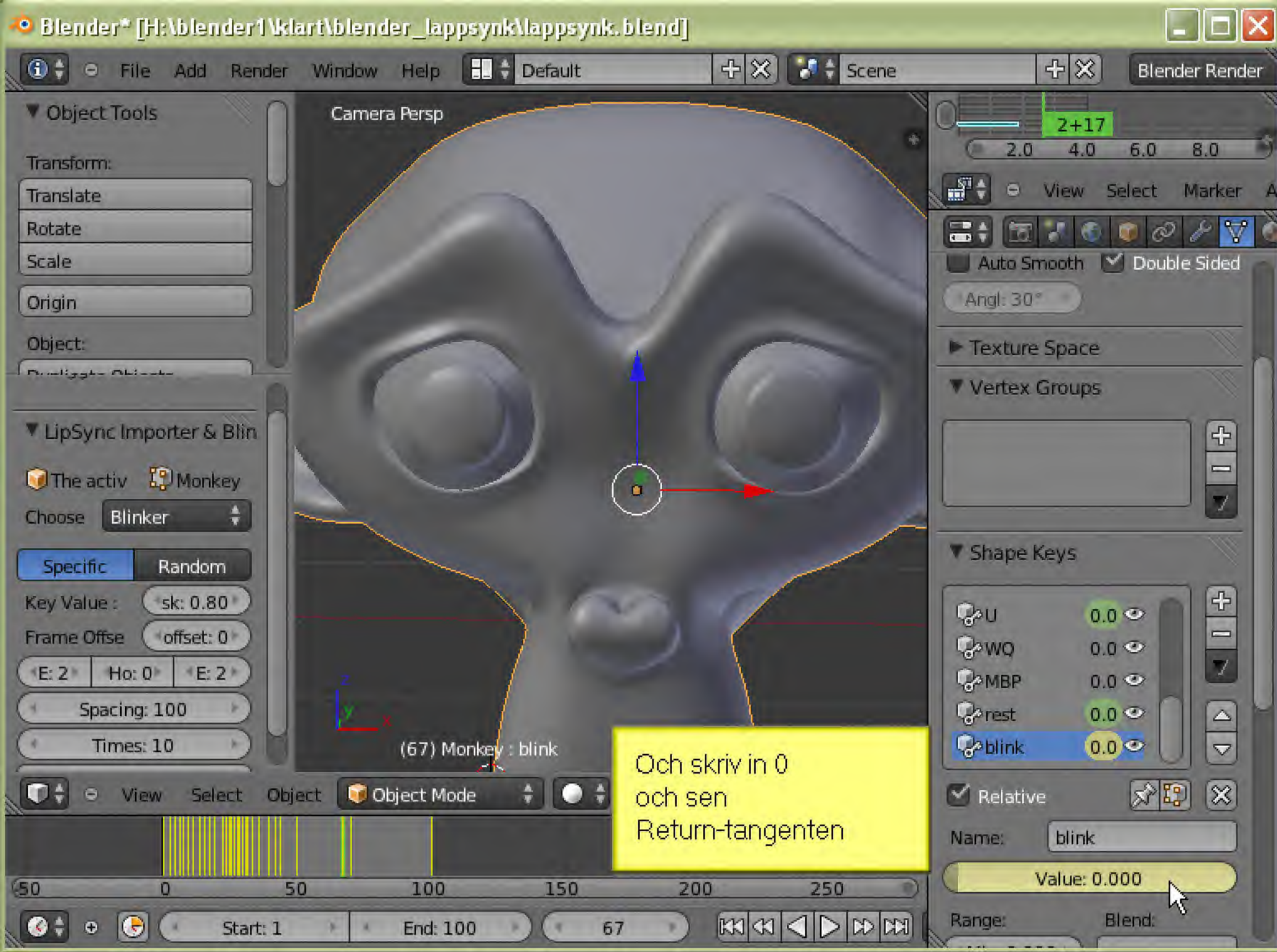




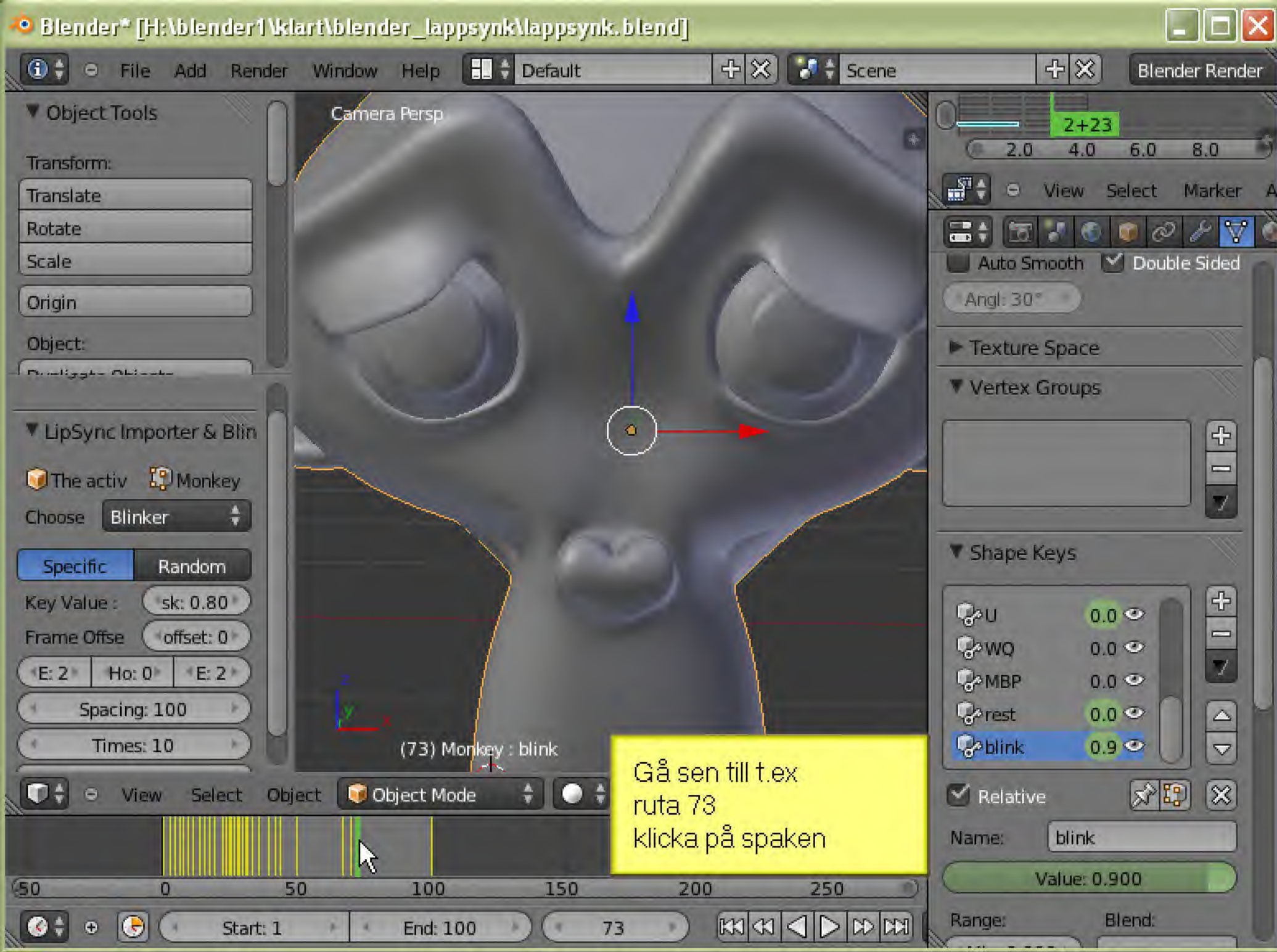




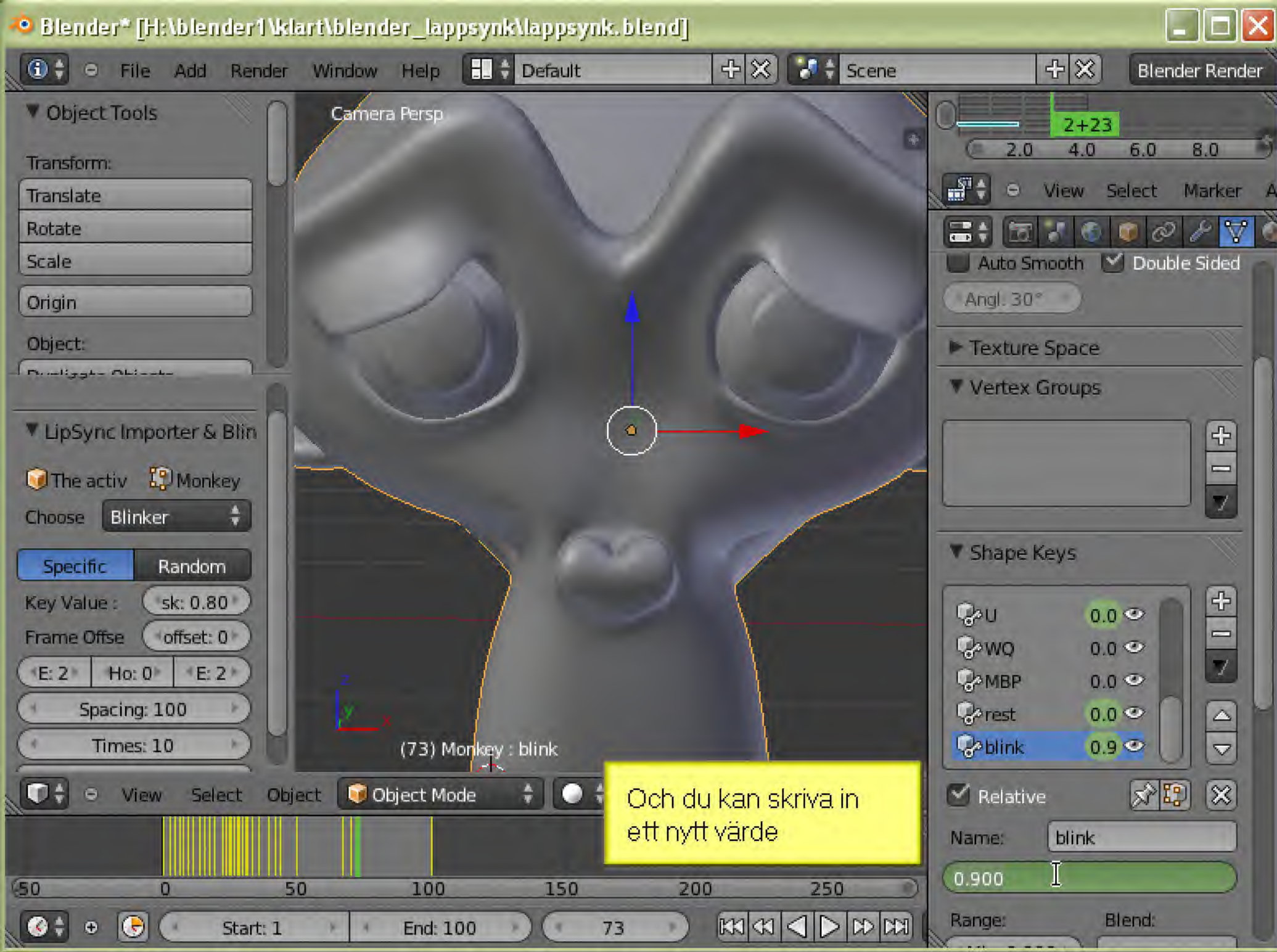




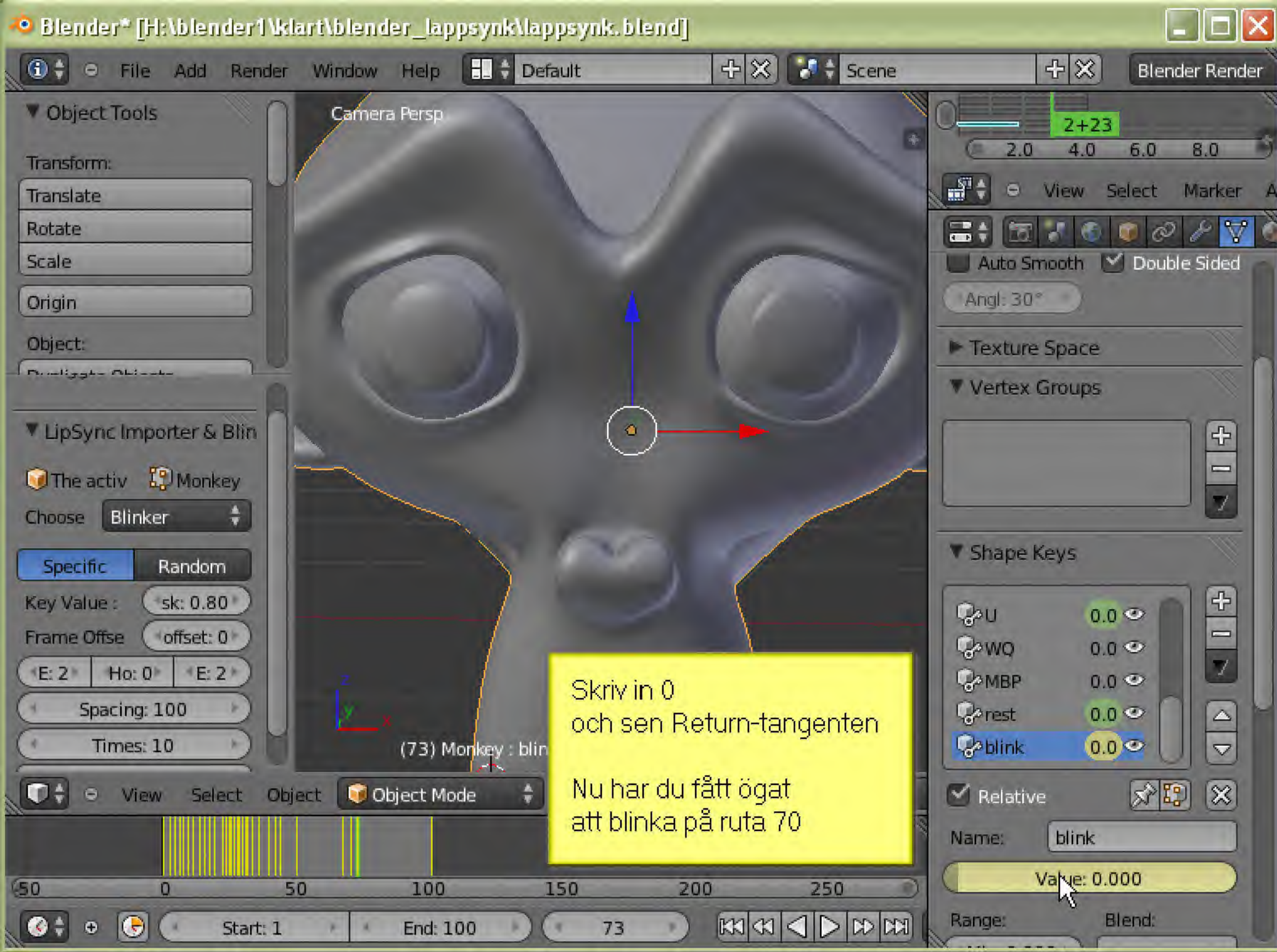




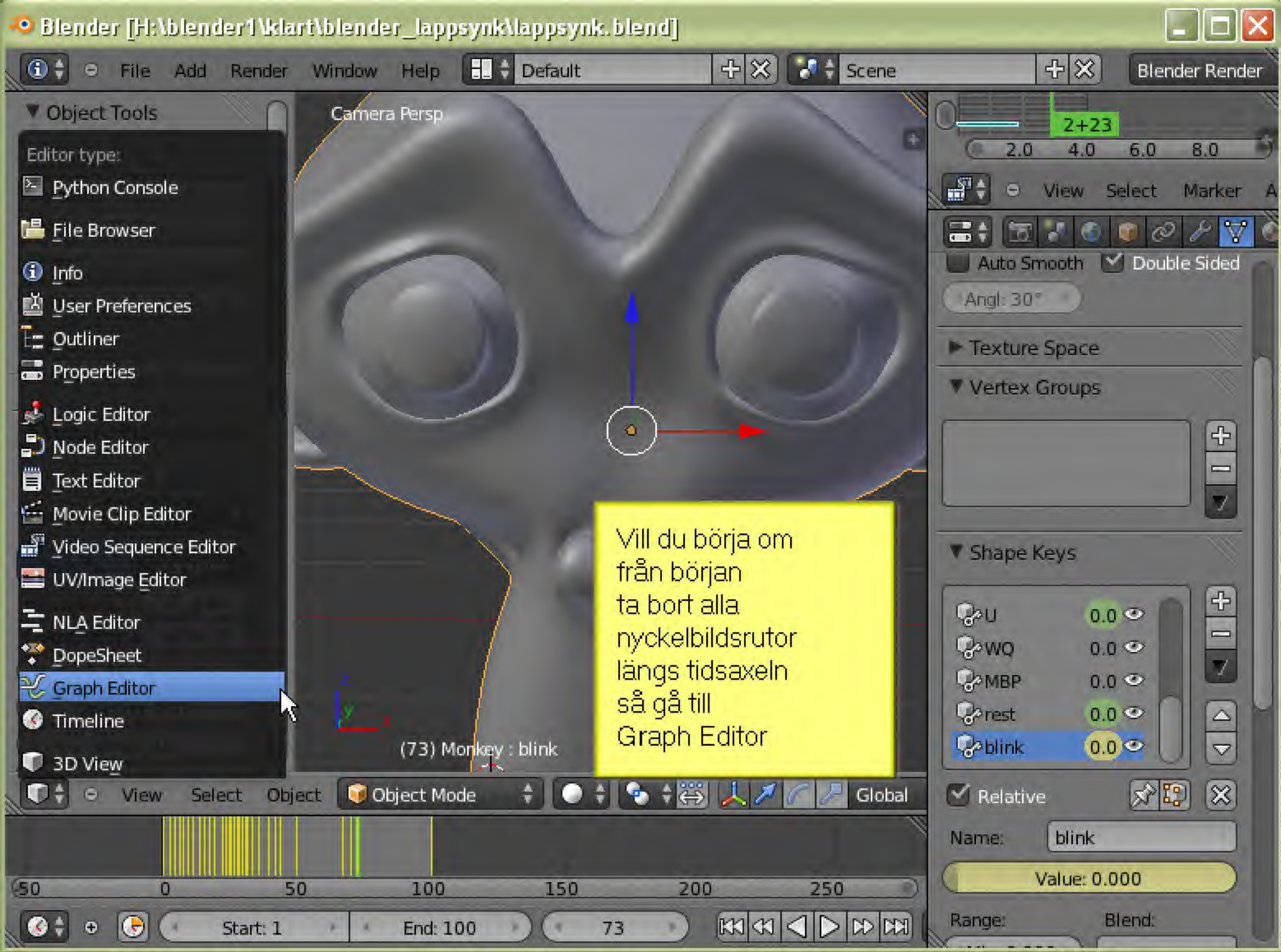












Vill du börja om från början  
ta bort alla nyckelbildsrutor  
längs tidsaxeln  
så gå till Graph Editor



